超描けるシリーズ

色気のある男の描き方

つよ丸 著

セクシーな目や指先、お尻まで
パーツごとに徹底解説！

思わずドキッとする
男の表情・仕草・コスチュームが描ける！

玄光社MOOK

p r o f i l e

つよ丸

学生時代に美術を本格的に学び、大学卒業後に広告デザイナーを経て、書籍などの挿絵やソーシャルゲームのイラストなどで活躍中。

色気のある男の描き方

つよ丸 著

玄光社MOOK

はじめに

数多くある本の中から、
本書を手に取っていただき本当にありがとうございます。

この本のテーマは、タイトル通り色気のある男性の描き方です。
映画や漫画などの物語の世界はもちろん、
日常の生活の中でも異性や同性の仕草やセリフなどに、
ドキッとするような色気を感じた経験がみなさんもあるでしょう。

自分はこの色気に対する微妙な感覚や高揚感を
絵で表現したいと漠然と思い続けていました。
本書を作るうえで自分の中の「色気」を整理し
形にすることができたので参考にしてみてください。

この本は絵を描くことがはじめての人や、苦手だけど絵を描きたい人、
女性はわかるけど男性の描き方がわからない……
そんな方々のなんらかのきっかけになればと思っております。

描き方に正解はなく無限大の表現が可能です。
本書を参考に、最終的にはみなさん自身が
さまざまなことにチャレンジしてみようと思ったり、
絵の面白さや深さを感じていただければ光栄です。
すでに絵を描くことを楽しんでいる方にも新しい発見があれば嬉しいです。

「描き方の本」と聞くと"学ぶぞ"という気持ちになるかもしれませんが、
あまり肩に力を入れずページをめくり、
最後までご覧いただければと思います。

CHAPTER 1

男性の描き方の基本

男性を魅力的に描くためには、
男性特有の骨格や筋肉のしくみを知っておくことが大切です。

男性の体の基本構造を学ぼう

人物を描く時、体型や各部位のサイズが合わなければどんなに顔をかっこよく描けても台無しです。ここではまず、男性の体の基本である骨格のしくみや筋肉について学びましょう。

骨格で見る男性の体の特徴

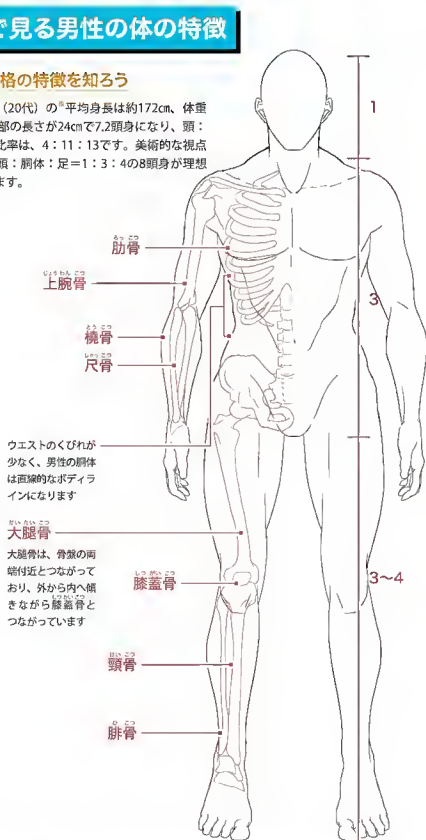
頭身と骨格の特徴を知ろう

日本人男性（20代）の※平均身長は約172cm、体重は61kg、頭部の長さが24cmで7.2頭身になり、頭：胴体：足の比率は、4：11：13です。美術的な視点で見ると、頭：胴体：足＝1：3：4の8頭身が理想とされています。

肋骨

上腕骨

橈骨

尺骨

ウエストのくびれが少なく、男性の胴体は直線的なボディラインになります

大腿骨

大腿骨は、骨盤の両端付近とつながっており、外から内へ傾きながら膝蓋骨とつながっています

膝蓋骨

脛骨

腓骨

1

3

3～4

男

女

[男女の骨格の違い①]

男性は鎖骨が長く、肩幅は女性の平均が41cm前後に対し、男性は平均45～46cm。さらに肩周辺部に筋肉も付いているため、がっちりとした体型になります

男

女

[男女の骨格の違い②]

女性の骨盤（下）は、妊娠・出産に必要な大きな空間を確保するために広く浅いのに対し、男性の骨盤（上）は狭く深いのが特徴。女性より腰周りの大きさの比率が少なく、直線的なボディになります

※出展：文部科学省_体力・運動能力調査_年齢別体格測定（平成13～27年度の平均値）及び経済産業省_人体寸法・形状データ「size-JPN 2004-2006」（平成16～18年の平均値）

男性は背中が広く肩甲骨が発達

肩幅が広い分、男性は肩甲骨や肩周辺の骨が太く広めになっており、女性よりも胴体の横幅と胸板の厚みがあります。背面や側面から見ると胴体はほぼ長方形になっています。

背面

後ろから見た全体的な形は正面と同じように長方形です。ただし、鍛え方によって脇周辺の筋肉が付くなど、逆三角形に見えることがあります

[男女の骨格の違い③]

男性は肩幅が広く肩甲骨が発達しており、「L字」に近い形に見えます。一方、女性は肩幅が狭いために肩甲骨は横幅が狭い傾向にあり、「ハの字」に見えます

男性の骨盤は横幅が狭く、幅広の骨盤を持つ女性に比べ、お尻の形もキュッとこじんまりした形になります

大腿骨は、骨盤の両脇から伸びており、筋肉はその多くが太ももの内側に付いています

男　女

[男女の骨格の違い④]

足の骨も男性のほうが骨太でしっかり。関節部やかかとの骨も太く、女性よりもくびれが少なくなります

肩甲骨

肩甲骨の影のラインはややL字に近いです。女性は「ハの字」の傾向にあります

側面

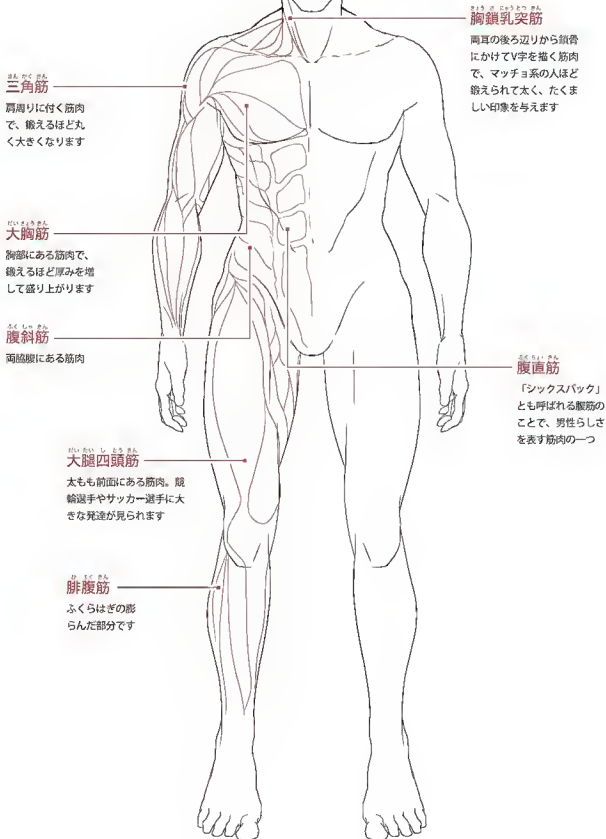
女性に比べ、胸とお尻のラインができにくく、ウエストの凹みも少ないため、横から見ても長方形に見えます

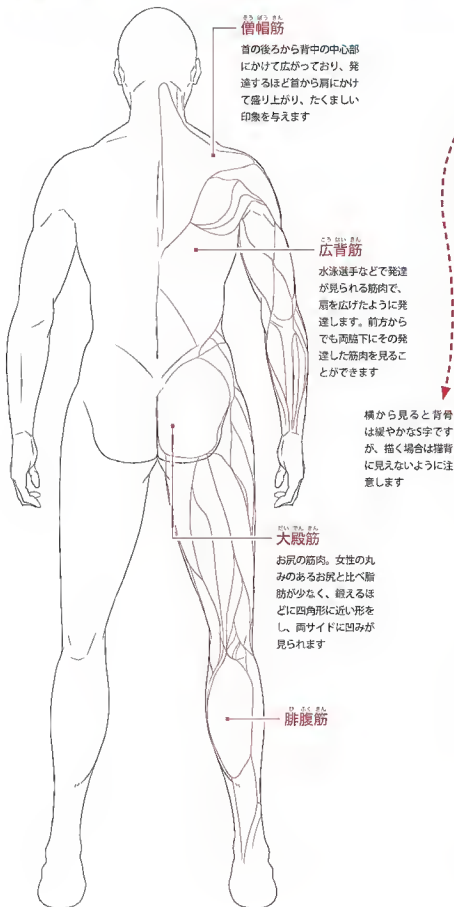
前腕の外側にある橈骨（右）は上端より下端が太く、内側にある尺骨（左）は橈骨とは逆で、上端のほうが太くなっています

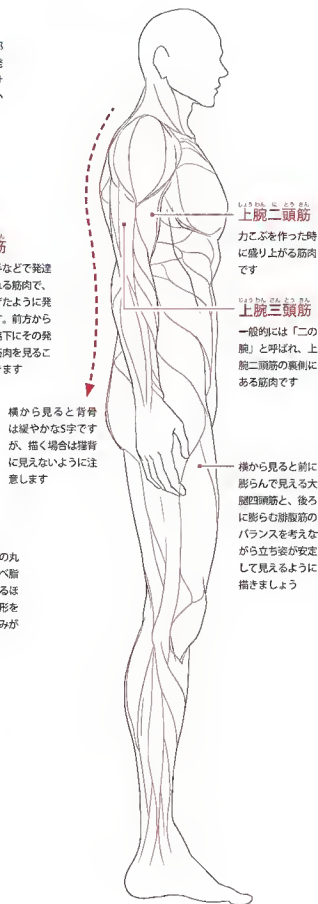
側面から見た足のラインは、太もも前面部分の大腿四頭筋が盛り上がり、膝下のふくらはぎ部分は腓腹筋が盛り上がるため、全体的に緩やかなS字になります

男性らしさを表す筋肉

筋肉の隆起が目立つ

骨太の骨格を持つ男性は、筋肉量も多く、隆起が目立ち発達しているのが特徴です。ただし、描くキャラのタイプによって体付きも変わってきますので、キャラに合った体格に見合う筋肉や脂肪を付けて描きましょう。

背面

背面は、前面に比べて凹凸は少ないですが、鍛えることにより、僧帽筋、広背筋、大殿筋、腓腹筋の発達が見られます。上半身の形状は、基本は長方形ですが、鍛えることで逆三角形に近づいていきます

側面

横から見た人物を描く場合、姿勢が悪くなったり、バランスよく描けないケースも。前方に膨らむ胸と太ももに対し、後方に膨らむお尻やふくらはぎを意識するとバランスがよくなります

男女の筋肉の違い

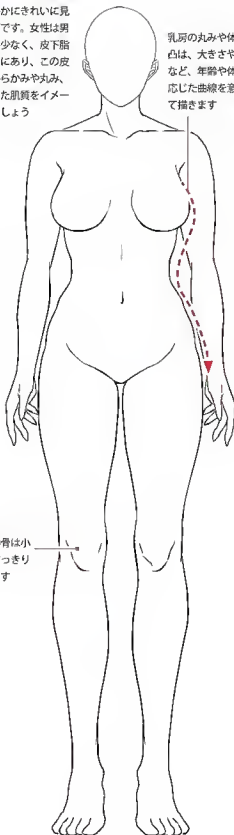
筋肉と脂肪の見え方の違い

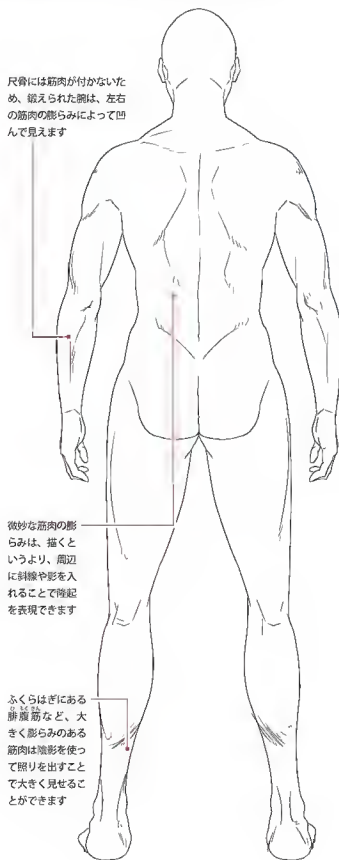
男女を描く場合に大切なことは、全体のバランスをはかりながらも男性は筋肉の付き方（隆起美）、女性は脂肪の付き方（曲線美）を意識し、そのことによってそれぞれの"らしい"体つきを描くことが大切です。

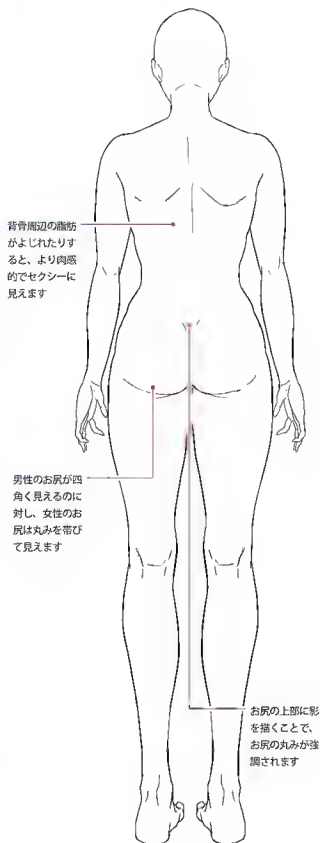
男性（正面）

筋肉には、大きく肥大化する筋肉と、こぢんまりと引き締まって見える筋肉があります。大胸筋や大腿四頭筋は肥大化するタイプ、腹直筋は引き締まって見えるタイプの筋肉で、それぞれの筋肉が鍛えられることによってどのように見えるのかを考えながら描きましょう

女性（正面）

女性らしい体を描く場合、個々の筋肉を描くよりも、体のラインをいかにきれいに見せるかがカギです。女性は男性より筋肉が少なく、皮下脂肪が付く傾向にあり、この皮下脂肪のやわらかみや丸み、しっとりとした肌質をイメージして描きましょう

男性(背面)

背面から見ると、表面ほど筋肉が多くなく、あまり隆起がありません。首周辺とお尻、ふくらはぎに膨らみが目立つ程度です。とはいえ、大円筋や広背筋(こうはいきん)などは鍛えることで隆起するため、これらの起伏をとらえることで、より男らしい肉体を表現できます

女性(背面)

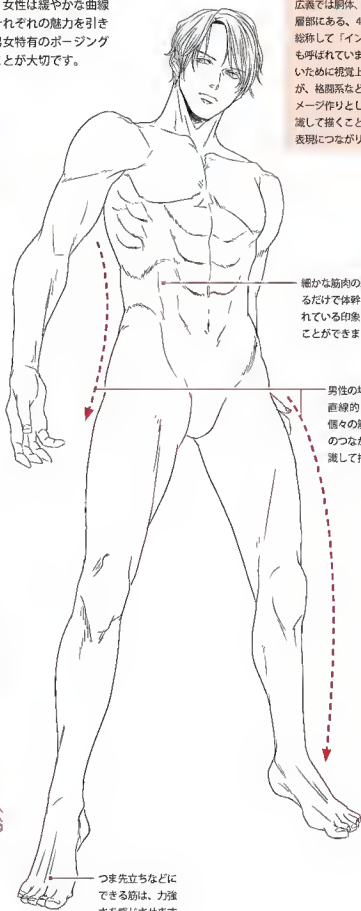
女性の場合も膨らみが目立つ部分は、お尻やふくらはぎぐらいです。脂肪が少ない、背骨周辺や膝裏、足首などに筋を描き入れて膨らんだ部分と対比させることで、よりお尻や足のやわらかみを表現することができます

男性と女性の体のラインの違い

男女の体のラインの特性を活かす

骨格や筋肉量の違いにより、男女のボディラインは違ってきます。大きくは、男性は力強い直線で、女性は緩やかな曲線に。このことを意識して描くことで、それぞれの魅力を引き出して描くことができます。さらに、男女特有のポージングを意識し、アングルを考えながら描くことが大切です。

Memo

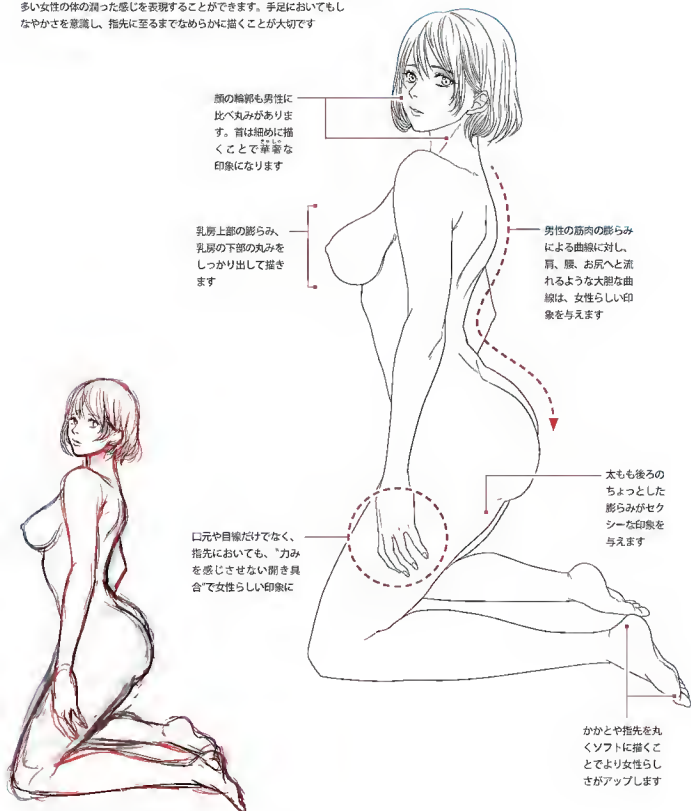
体幹とは？

広義では胴体、狭義では胴体の深層部にある、4つの筋肉を指し、総称して「インナーユニット」とも呼ばれています。目には見えないために視覚上で表現できませんが、格闘系などを描く際、そのイメージ作りとして、この体幹を意識して描くことで男性の力強さの表現につながります。

男性らしい体のライン

体幹がしっかりした力強い直線的なラインは男性的で、格闘系やハードボイルド系では欠かせません。インナーマッスルを含めた筋肉で作り上げられた胴体、それを支える両足や両腕は、バネを感じさせる直線で表現することでより魅力的になります

頭、胴体、手足のアタリを取り、体のラインを決めます。胸や腕、ふくらはぎ、膝、すねなど、男性らしい骨格や筋肉を強調して描きます

女性らしい体のライン

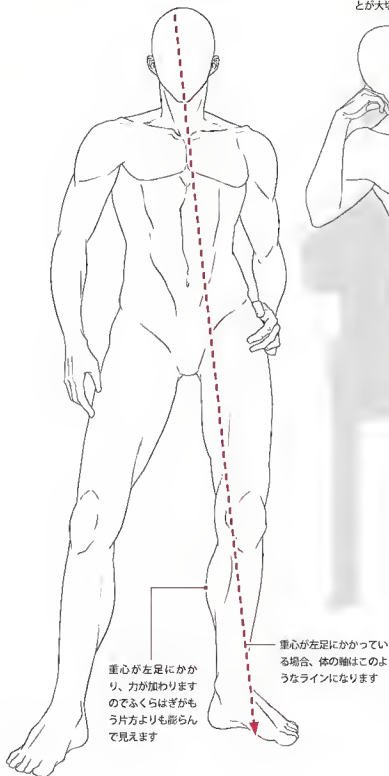
体の大きな曲線美が魅力的な女性の特徴の一つ。男性の直線的な体幹と違い、背中からお尻にかけて、その丸みとやわらかさを表現できるようにしましょう。男性と違い、筋肉のくぼみや影の描写を控えることで、脂質の多い女性の体の潤った感じを表現することができます。手足においてもしなやかさを意識し、指先に至るまでなめらかに描くことが大切です

大まかなアタリを取ったら、体のラインを決めていきます。女性らしさの象徴である乳房やお尻の大きなラインにこだわり、膨らみを描きます

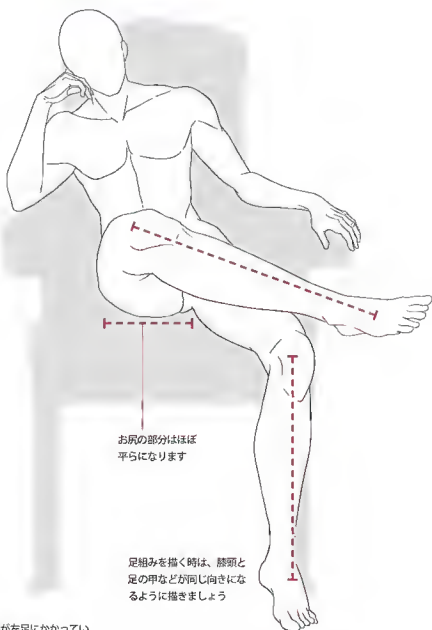
さまざまな角度から見た男性の体

ポーズと筋肉の動きを見る

さまざまな動きの中でうまく人物を描写し、臨場感を増すには体勢と筋肉の動きをとらえることが大切です。ここでは、男性の代表的なポーズと筋肉の動きについて考えてみます。

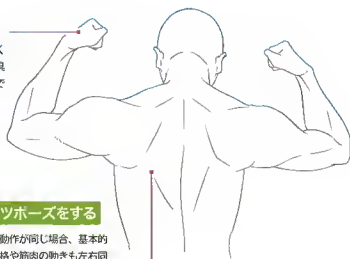
立ち姿

軸足はしっかりと大地を踏み、もう片方の足はいつでも次の動作に入れる、リラックスした状態になっています

足を組んで椅子に座る

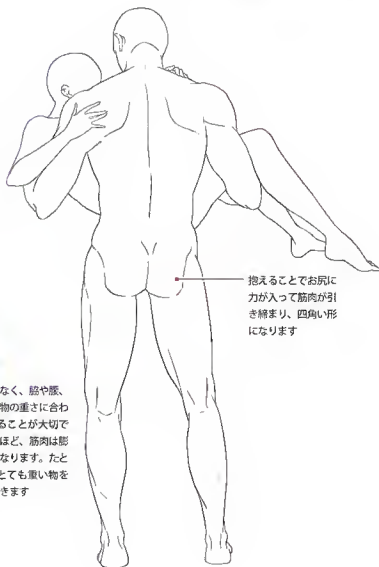
椅子に座るポーズを描く時に大切なのは、足組みを自然に見せることと、遠近法を使うことです。正面から見ると足が手前にくるので、遠近法によって手前に位置する足を大きめに描くことが大切です

歩く後ろ姿

歩くことで手足が動き、体が傾くため、左右の筋肉のバランスが崩れます。動きに沿って骨や筋肉がどのように変化するのかを考えて描きましょう

かかとや足裏も動きに合わせて、踏み出す足と地面を蹴る足が自然に見えるように描きましょう

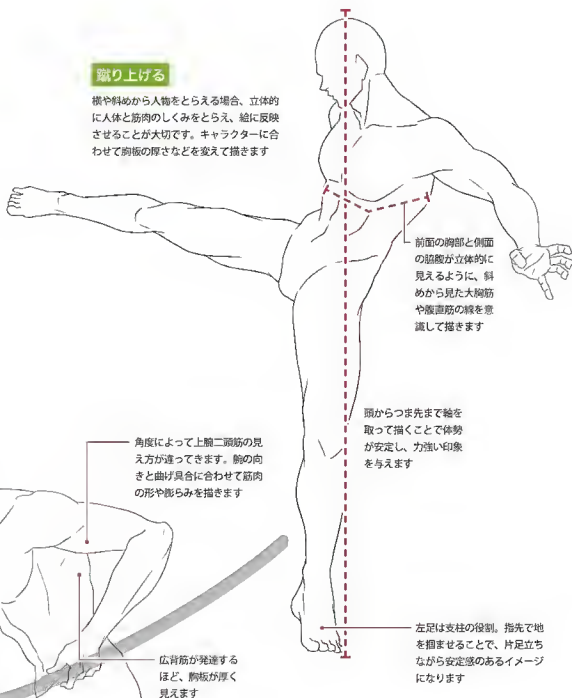
ガッツポーズは、手も内向きに描くことで力の入り具合を示すことができます

ガッツポーズをする

左右の動作が同じ場合、基本的には骨格や筋肉の動きも左右同じになります。描く場合にも、筋肉の膨らみや筋、影の出方などは同じになります

筋や影は、筋肉同士の境目や盛り上がり具合を表す効果があります

抱えることでお尻に力が入って筋肉が引き締まり、四角い形になります

女性を抱きかかえる

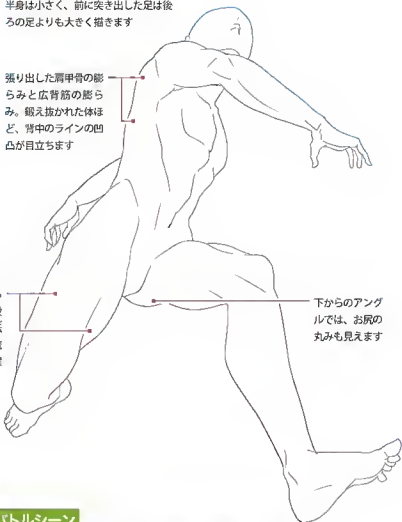
物などを持つ姿勢では、腕だけでなく、腰や腰、足下にも負荷がかかります。持つ物の重さに合わせて、姿勢や筋肉の変化を付けることが大切です。筋力に対して持つ物体が重いほど、筋肉は膨らみ、姿勢が反対側に反りがちになります。たとえば、体を極端に反らすことでとても重い物を持っている印象を与えることができます

蹴り上げる
横や斜めから人物をとらえる場合、立体的に人体と筋肉のしくみをとらえ、絵に反映させることが大切です。キャラクターに合わせて胸板の厚さなどを変えて描きます
前面の胸部と側面の脇腹が立体的に見えるように、斜めから見た大胸筋や腹直筋の線を意識して描きます
頭からつま先まで軸を取って描くことで体勢が安定し、力強い印象を与えます
左足は支柱の役割。指先で地を掴ませることで、片足立ちながら安定感のあるイメージになります
角度によって上腕二頭筋の見え方が違ってきます。腕の向きと曲げ具合に合わせて筋肉の形や膨らみを描きます
広背筋が発達するほど、胸板が厚く見えます
武器を構える
下半身に対し、上半身がややねじれた状態になります。上半身は可動性を高くするために力が入り過ぎていない姿勢にし、下半身はしっかりと地面をとらえるように描きます
足指の曲がりと足の甲にできる筋がしっかりと地をとらえ、力強い印象を与えています

下から見た立ち姿

下からあおって描くと遠近法によって頭身が変わります。頭は小さくて足は長くなり、スタイルよく見えます。足腰がしっかりしている印象もあるため、格闘系などでは、このアングルで描くことで、キャラをより力強く印象付けることができます

下から見た構図になるため、遠近法が必要です。足は大きく長く見えるように描きます

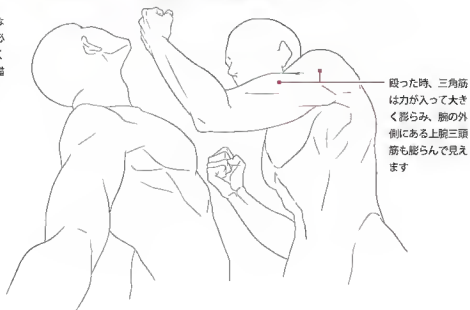
ジャンプする

ジャンプする姿勢は、下からあおって描くことで躍動感が出ます。遠近法により、視点から遠くに位置する頭や上半身は小さく、前に突き出した足は後ろの足よりも大きく描きます

張り出した肩甲骨の膨らみと広背筋の膨らみ。鍛え抜かれた体ほど、背中のラインの凹凸が目立ちます

太ももの前面にある大腿四頭筋や内股付近にある大内転筋などの動きを流動的に描くことで躍動感が出ます

下からのアングルでは、お尻の丸みも見えます

バトルシーン

シーンごとにアングルを変えて描くことで戦いに臨場感や迫力が増します。ただし、二人以上を描く場合、描く視点に合わせてそれぞれの顔や体の比率を変えることが大切。下のイラストは、左下からの目線で描かれており、左の人物の腕が大きく、対角線にある右の人物の頭部がやや小さく描かれています

殴った時、三角筋は力が入って大きく膨らみ、腕の外側にある上腕三頭筋も膨らんで見えます

仰向けに倒れる
立っている状態と違い、体重を支える腰から足にかけての軸がなく、バラバラの状態です。仰向けになることで、後背部の凹凸の違いにより、直立時の姿勢とは変わって見えます
仰向けでは、後頭部が下がり顎が上がって見えます
乳房が膨らんだ肥満体型の人や女性の場合は、胸の肉が両サイドに垂れる傾向にあります
太もも、膝、すね、足指のラインが直線でない状態で、体重を支える軸がありません
銃を構える
俯瞰のアングル。やや前傾の姿勢を上から見ると、肩甲骨や背骨のラインも見えます。横向きの利き腕と手を添えて上向きになった腕の違いをきっちり描き分けることが大切です
拳銃の持ち方も重要。ガチガチに持った状態だと素人っぽいイメージになるので注意が必要です
肩甲骨、お尻の凹凸が目立つアングルです
遠近法により、頭部が大きく、足に向かうほど小さく描くようにします
地面と平行な体勢
地面に片手、両足を付いたポーズ。視点は、被写体の右手前で高さはやや上から。顔および左肩が大きく見え、背面の凹凸も目立つ構図になります

CHAPTER 2

男らしい体を学ぶ

男らしい顔や胸、腹部、お尻、足などの特徴をつかみ、
バランスよく描くことが大切です。

男性の体のバランスを学ぼう

全身を描く場合、まずは楕円や円で各部位のアタリを取ることで、全体のバランスが見えてきます。ここでは、体のバランスとさまざまな角度から見たアタリの取り方について考えてみます。

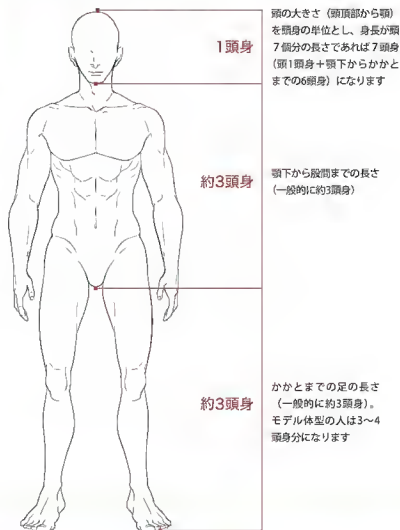
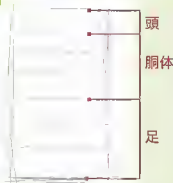
頭身を意識してバランスを取る

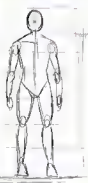
マス目を使ってアタリを取る

男性の頭身は平均で7.2頭身だといわれています。しかし、絵画や彫刻などでは8頭身が理想とされ、ジャンルによって頭身を変える必要があります。たとえば、美形男子が主人公の漫画やアニメではさらに足長の傾向です。

頭の大きさ（頭頂部から顎）を頭身の単位とし、身長が頭7個分の長さであれば7頭身（頭1頭身＋顎下からかかとまでの6頭身）になります

顎下から股間までの長さ（一般的に約3頭身）

かかとまでの足の長さ（一般的に約3頭身）。モデル体型の人は3～4頭身分になります

アタリの取り方

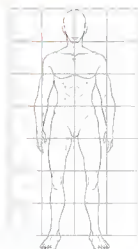
1 幅を頭の長さに合わせたマス目を作ります

2 それぞれのマス目に頭、胴体、足、腕の大まかなアタリを取ります

3 マス目を消し、細部を仕上げていきます

さまざまな角度から見た体とアタリの取り方

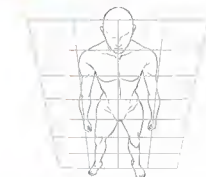
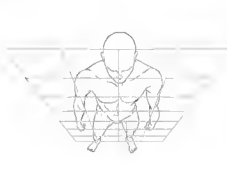
見る角度が変わると、頭身も変わりアタリの取り方も違ってきます。さまざまなアングルから見た人体のアタリの取り方を見てみましょう。

正面 すべてのマス目は正方形で同じ大きさです

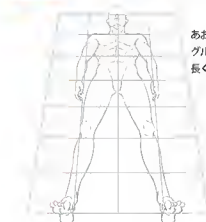
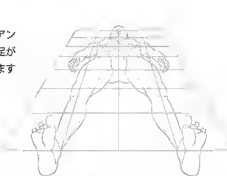
横 斜めから横のアングル。縦のマス目は奥にいくほど横幅が狭く、横のマス目は縦幅が狭くなります

角度が付くことで脇腹が見えてきます

表面の体の凹凸が明らかになり、奥の腕が見えなくなります

ほぼ横から見た状態。体の厚みははっきりとわかります

俯瞰 斜め上から俯瞰までのアングル。縦のマス目は下にいくほど横幅が狭く、横のマス目は縦幅が狭くなります

横のマス目一番上のラインが頭頂部の中心、一番下がかかとを通るようにします

角度が付くと膝下の部分が見えなくなります

胴体の幅はわかりますが、ほぼ足元は見えなくなります

あおり あおりのアングル。縦のマス目は上にいくほど横幅が狭く、横のマス目は縦幅が狭くなります

あおりのアングルでは足が長く見えます

足の裏がはっきりと見え、上半身は見えなくなります

真下から見た体の起伏。頭部は顎が見える程度です

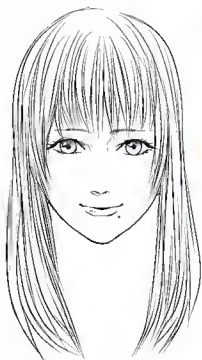
CHAPTER 2 Lesson [2]

顔と体のパーツの描き方

漫画やアニメに登場する主要人物は、魅力的な顔の作りと表情、時にはセクシーな体付きをしています。それぞれのパーツや表現方法を考えていきます。

男らしい顔と体のパーツ

顔のパーツと描き方

一人ひとり違う顔の作りですが、人物を描くうえで、目、鼻、口をパターン化することができます。ここでは、男女の顔の作りの違いと各パーツの特徴を解説します。

角度を変えて見た顔の表情

角度を変えて見ると、男性的な特徴が強調されたり、見えなくなる場合があります。輪郭や目鼻立ち、口がどのように見えるかを把握しておきましょう。

横

横から見ると、平らな額と飛び出た眉骨、通った鼻筋、角張った顎は男性的です

斜め上

斜め上から見ると、頬から顎に欠けたシャープな輪郭が特徴的です。顔の中心線を通る鼻と口元が立体化され、表情がよく見えるアングルです

俯瞰

髪の毛の部分が半分を占め、顔面の間隔が狭まって見えます。髪の毛の流れやボリュームを意識して描くことが大切です

あおり

顔の中心線から目、鼻、口が弓状に外側に流れて見えます。また、下から見た鼻の形は三角形、下顎骨はゆるやかな「W」のような形状をしています

目･鼻･口の特徴

顔の主なパーツである目・鼻・口は、人によってさまざまな特徴が見られます。
パーツごとの特徴を見ていきます。

目／眉

人の印象に大きく関わる目は、表情を作るうえで大きなポイント。眉とセットで描くことで、キャラクターの特徴を印象付けましょう

［二重］
一般的な目の形ですが、日本人では一重と二分されます

［一重］
日本人にも多いタイプで、クールな印象を与えます

［パッチリ目］
丸く大きな目。瞳もはっきり見えます

［垂れ目］
目尻が下がった形で、ソフトな印象を与えます

［つり目］
クールなイメージですが、厳格な印象にもなります

［奥二重］
窪んだ目。お年寄りになると、窪む傾向にあります

鼻

鼻は、鼻筋である鼻背、鼻先である鼻尖、左右の膨らんだ部分の鼻翼、鼻の両穴の間のラインである鼻柱から成りますが、漫画などでは部分的に描く傾向にあります

［鼻の穴のみ］
鼻の穴のみ。低い鼻や女性の鼻を描く場合に多く見られます

［鼻筋＋鼻の穴］
鼻筋を描くことで鼻の高さや大きさがイメージできます

［鼻翼＋鼻の穴］
鼻翼を足すとリアルな鼻の形になります

［鼻筋のみ］
簡略した鼻の形。低くて小さな鼻の印象です

口

漫画などでは、口は簡略化される傾向になり、線だけで表現する場合もあります。目や鼻とのバランスを考えて描き分けます

［リアル］
唇まできっちり描き込むことで、生々しくセクシーな印象に

［一本線］
一本線で口の動きを表現。口角を上げるだけで笑っているように見えます

［二重線］
上の線が口の大きさや表情、下の線が唇を表しています

［デフォルメ］
線を変形させることでさまざまな感情を表すことができます

感情表現

口や目を描き分けることで、感情表現が豊かにでき感情の度合いに
応じた描き分けができるようにしましょう。

笑顔

目を細めて目尻を下げたり、口は口角を上げたりすることにより、
笑顔を作ることができます

口角を上げるだけで微笑んで見えます

目をつぶり気味にして目尻を下げると
嬉しさも表せます

目をやや細め、口を大きく開けること
で笑っている表情が作れます

怒り

顔面に力が入った状態で、眉間にシワが寄り、歯を食いしばる
などの特徴が見られます

無表情に近い状態ですが、口角が下が
ることで不愉快な感情を表します

眉頭をよせ、口角を大きく下げること
で強い怒りを表現します

眉をつり上げ、歯を食いしばった状態
は、怒りが爆発したイメージです

悲しみ

目と口角が下がった状態になります。涙をこぼすことで大
きな悲しみを表現できます

目を細め、眉や目尻が下がり気味にな
ることで悲しみを表現します

眉や口角を下げたまま、涙を流すこと
で強い悲しみを表します

開いた口を描くことで、感情が抑えられず声を
出して泣いている印象になります

男らしい体の特徴（正面）

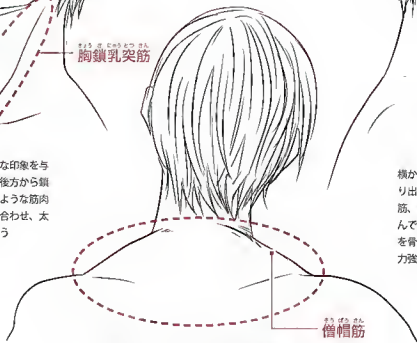
鍛えられた上半身を意識する

鍛えられた上半身は、男らしくセクシーです。ここでは、「首周り」「胸部」「腹部」「肩と脇」について、描くうえでのポイントをご紹介します。

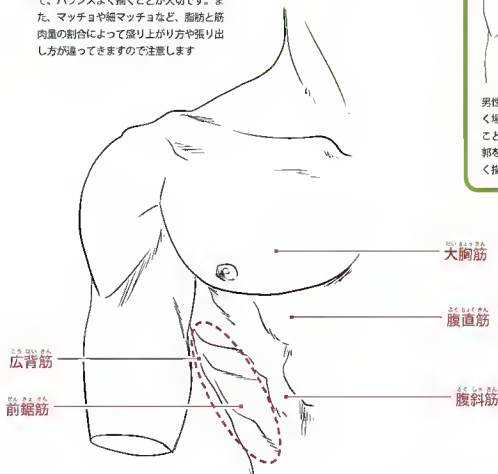
首周り

首周辺には鍛えることで力強いイメージを与える筋肉や男らしさを強調する部位があります。首の後ろにある僧帽筋、首の後ろから鎖骨につながる胸鎖乳突筋をはじめ、三角筋や大胸筋、それに喉仏や鎖骨があります

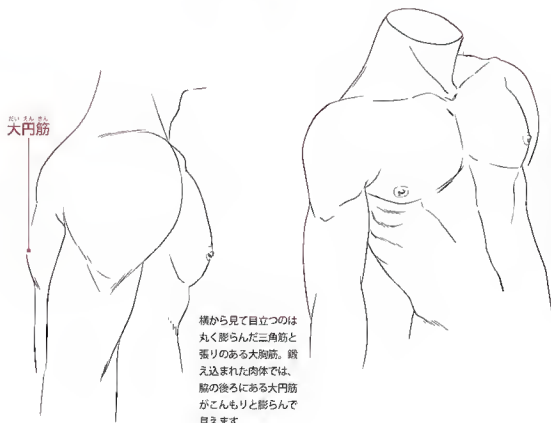
たくましさとセクシーな印象を与える胸鎖乳突筋。耳の後方から鎖骨にかけて伸びる筋のような筋肉です。体型や首周りに合わせ、太さを変えて描きましょう

横から見ると、喉仏と鎖骨が張り出しています。肩にある三角筋、鎖骨下にある大胸筋が膨らんで見えます。喉仏や鎖骨などを骨太に描くことで男らしさ、力強さがアップします

後ろ首の根元にハの字に広がるのが僧帽筋です。ボディビルダーなど、マッチョな人に多く見られ、正面からも盛り上がって見えます。大胸筋や三角筋とのバランスを考えて描きます

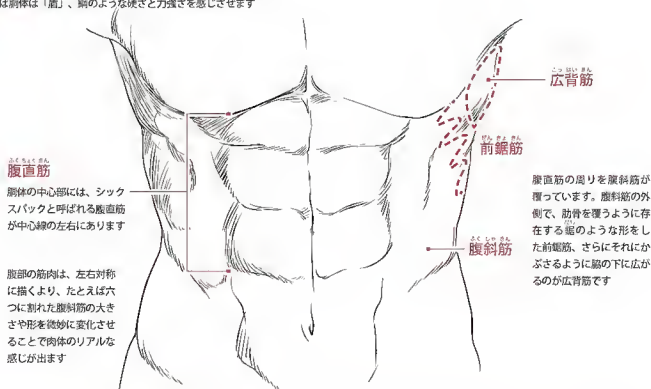
胸部

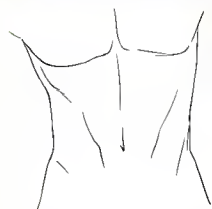
胸、腕、脇腹にかけていくつもの筋肉が入り組んでおり、それらをキャラに合わせて、バランスよく描くことが大切です。また、マッチョや細マッチョなど、脂肪と筋肉量の割合によって盛り上がり方や張り出し方が違ってきますので注意します

乳首はどう描く?

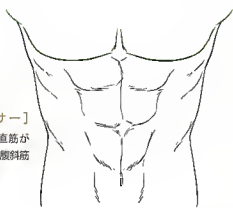
男性の場合では存在感の薄い乳首。描く場合のポイントは、目立ちすぎないこと。乳輪部分を薄く着色したり、輪郭を軽いタッチで描くなど、さりげなく描くようにします。

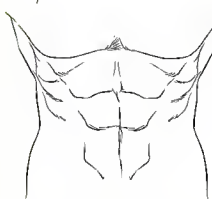
横から見て目立つのは丸く膨らんだ三角筋と張りのある大胸筋。鍛え込まれた肉体では、脇の後ろにある大円筋がこんもりと膨らんで見えます

斜めから見た胸部を描く場合は、鍛えられた大胸筋の丸みのあるラインをいかに美しく見せるかがポイントの一つ。やや見える広背筋と前鋸筋の膨らみ、中央部の腹直筋のラインとのバランスをはかりながら描きましょう

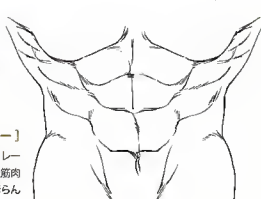
腹部

ボクシングや格闘などで鍛えられた腹部は、女性には見られない男らしさを感じさせる部位です。役割においても、手足が攻撃的な「矛」とすれば胴体は「盾」、鋼のような硬さと力強さを感じさせます

鍛え方によって変わる腹部の筋肉

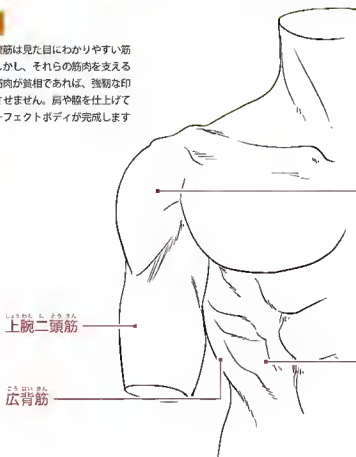
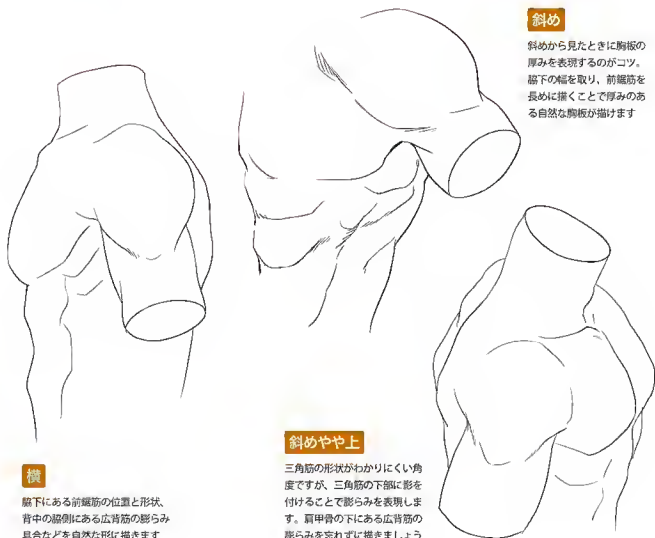
同じ成人男性でも鍛え方によって腹部の筋肉の付き方も大きく変わってきます。

[一般男性]

ちょっと鍛えた状態で、大胸筋の発達は見られますが、腹部は皮下脂肪でシックスパックがよく見えない状態です

[ボクサー]

贅肉がそがれ、腹直筋がはっきりと浮かび、腹斜筋も姿を表しています

[格闘家]

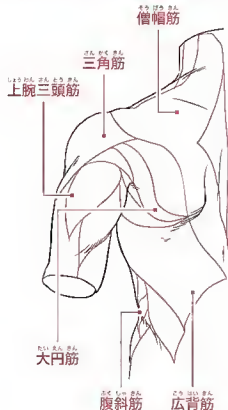
俊敏性を重視したボクサータイプのボディと違い、殴打されても耐えうる重厚感があります

[ボディビルダー]

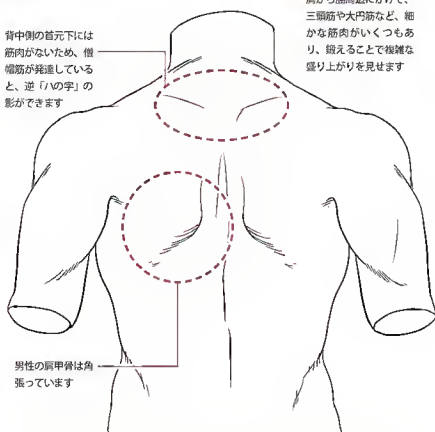
個々の筋肉が十分にトレーニングされ、成長した筋肉で胴体自体が大きく膨らんで見えます

肩と脇
大胸筋と腹筋は見た目にわかりやすい筋肉です。しかし、それらの筋肉を支える肩や脇の筋肉が貧相であれば、強靭な印象を感じさせません。肩や脇を仕上げてこそ、パーフェクトボディが完成します
三角筋
男らしい上半身の形状、逆三角形の両端を立派に見せるのが三角筋です。アーモンド型をしていますが、鍛え抜かれるほど半円状に膨らんで見えます
前鋸筋
一般の男性には見られない前鋸筋ですが、ボクサーなど、体幹を鍛えている人はボコボコと盛り上がって見えます。腹直筋がやや長方形で板チョコのピースのように平行して見えるのに対し、前鋸筋は鋸のような形で、肋骨に沿って斜めに付いています
上腕二頭筋
広背筋
斜め
斜めから見たときに胸板の厚みを表現するのがコツ。脇下の幅を取り、前鋸筋を長めに描くことで厚みのある自然な胸板が描けます
横
脇下にある前鋸筋の位置と形状、背中の脇側にある広背筋の膨らみ具合などを自然な形に描きます
斜めやや上
三角筋の形状がわかりにくい角度ですが、三角筋の下部に影を付けることで膨らみを表現します。肩甲骨の下にある広背筋の膨らみを忘れずに描きましょう

男らしい体の特徴（背面）

背中の表情を描き分けよう

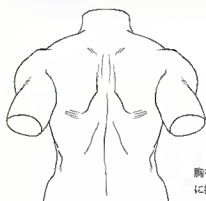
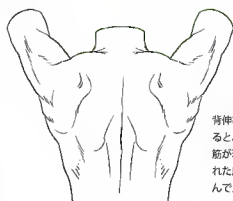
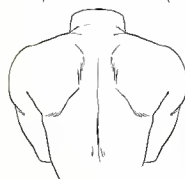
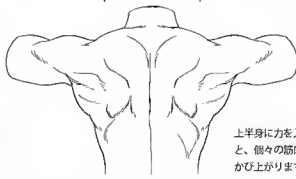
逞しい男の後ろ姿は色気を感じさせる重要なパーツです。ここでは、「背中」と「お尻」の筋肉の付き方、描き方について解説します。

僧帽筋
三角筋
上腕三頭筋
大円筋
腹斜筋
広背筋

背中側の首元下には筋肉がないため、僧帽筋が発達していると、逆「ハの字」の影ができます

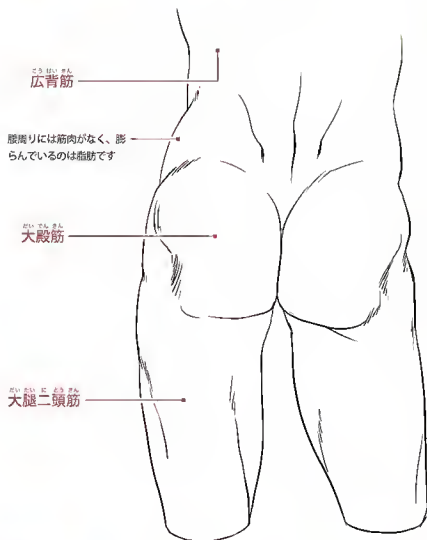
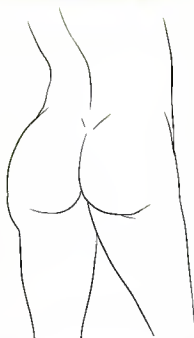
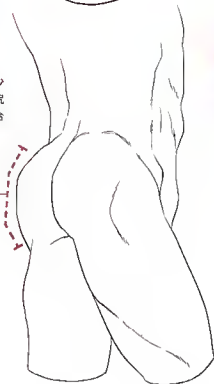
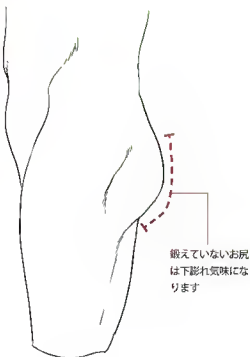
男性の肩甲骨は角張っています

背中

肩から脇周辺にかけて、三頭筋や大円筋など、細かな筋肉がいくつもあり、鍛えることで複雑な盛り上がりを見せます

体勢や動きによって変わる背中の表情

手を上下に動かしたり、背伸びすることで、背中の表情が微妙に変化します。格闘や水泳シーンなどで、登場する男性のタイプによっても背中の表情が変わってきます。

胸を張ったり、手を後ろに持ってくると、肩甲骨に張りが出てきます

背伸びや手を挙げると、肋骨と前鋸筋が現れ、鍛えられた広背筋が膨らんで見えます

腕を前にやると肩甲骨は目立ちますが、個々の筋肉が発達していないためになだらかな背中の印象になります

上半身に力を入れると、個々の筋肉が浮かび上がります

お尻

丸く膨らんで見える女性と違い、男性のお尻は脂肪が少なくて筋肉の比率が大きいため、両サイドにへこみができ、四角い形に見えます。また、女性よりも骨盤が広がっていないためにウエストからお尻のラインはほぼまっすぐです

腕と手の描き方

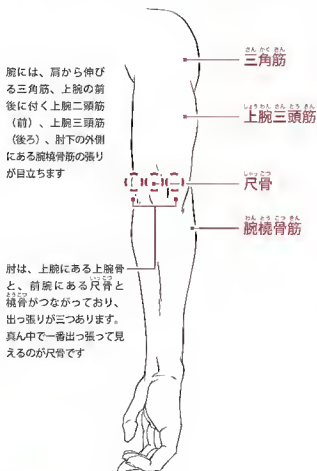
腕の筋肉をセクシーに描こう

男性の魅力的な筋肉について、女性がトップに挙げるのが腕の筋肉。力こぶや太く発達した腕が、腹筋や胸筋よりもセクシーに感じるようです。腕まくりなどで日常でも露出する腕を、いかにリアルに、そして魅力的に描けるかが大きなポイントになります。

腕には、肩から伸びる三角筋、上腕の前後に付く上腕二頭筋（前）、上腕三頭筋（後ろ）、肘下の外側にある腕橈骨筋の張りが目立ちます

肘は、上腕にある上腕骨と、前腕にある尺骨と橈骨がつながっており、出っ張りが三つあります。真ん中で一番出っ張って見えるのが尺骨です

腕（上腕部）の後ろにある上腕三頭筋のラインに丸みを加えることで力強い印象を与えることができます

大胸筋から流れるようにS字を描く上腕二頭筋の膨らみが魅力。三角筋と上腕二頭筋の連続する膨らみも男らしさを表すラインです

正面

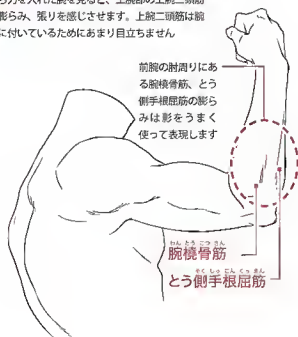
物を引っ張るなどで上腕部の内側にある上腕二頭筋が縮み、隆起します。筋肉の量によって膨らみ具合が違ってきますので、キャラクターの体型に合わせて描き分けましょう

背面

背面から力を入れた腕を見ると、上腕部の上腕三頭筋がやや膨らみ、張りを感じさせます。上腕二頭筋は腕の内側に付いているためにあまり目立ちません

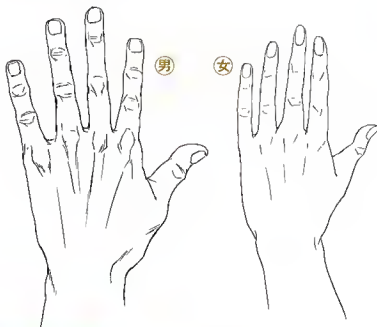
前腕の肘周りにある腕橈骨筋、とう側手根屈筋の膨らみは影をうまく使って表現します

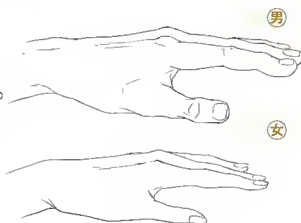
腕橈骨筋

とう側手根屈筋

男女の手の違い

男女の違いは手にも表れます。女性がスリムでやわらかく、やや丸み（爪が楕円など）を感じさせるのに対し、男性の手は、骨太で肉付きがよく、四角く（指先や爪など）直線的な傾向にあります。

手の甲

男性の手は関節部分が太く筋肉質でゴツゴツとし、筋や血管が浮き上がって見えることがあります。女性の手は、関節の節や筋が目立たず、適度に脂肪が付いてやわらかな印象です

側面

親指の付け根が膨らむなど、男性は手の平の肉付きがよく、厚みがあります。また、指の付け根と指先の大きさがあまり変わらず、爪は四角い傾向にあります。女性は、手の平が薄く、指先に行くほど細くなる傾向で、指の爪も細長くなりがちです

手の仕草の違い

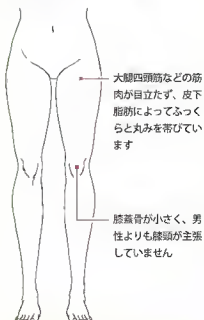
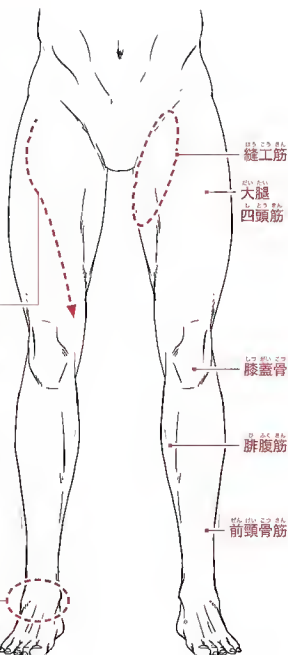
手の形状だけでなく、その動きで男女の違いを表現することができます。男性は意志や指示など、気持ちを誇示する時に握りしめた拳を描く場合がよくあります。一方の女性は、指の開き具合などによって繊細さを表現します

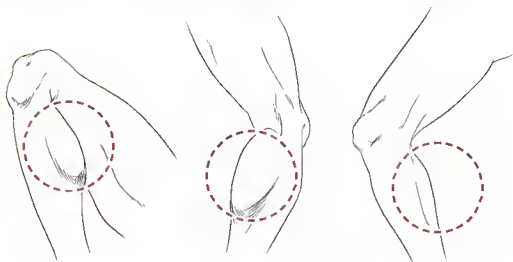
足のしくみと動きを学ぼう

足の骨格と筋肉の動き

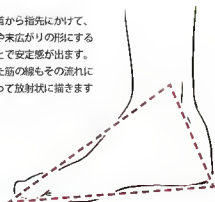
「歩く」「走る」「蹴る」など、足の流れを自然に描くには、足のしくみと働き、それぞれの骨格や筋肉の動きを知ることが大切です。また、男らしい立ち居振る舞いにおける足の表現法を身に付けることで、描くキャラクターにリアリティを持たせることができます。

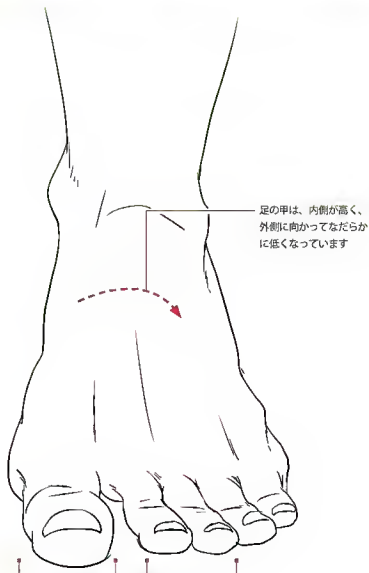
女性の足の特徴

女性は骨盤が広いため、つながっている大腿骨間の位置が男性よりも広いのが特徴。そのため、お尻が膨らんで見え、腰周りが丸みを帯びています。

足の筋肉の動き

走ったり飛んだりする動きの中で、屈伸によって形状が大きく変化するのが腓腹筋です

体育座りをしていたり、力を入れる前の屈んだ状態では、腓腹筋は膨らんだ状態になります

走るなど地面を蹴る時、腓腹筋は徐々に伸びていきます

二の腕にある上腕二頭筋が力を入れると膨らむのに対し、腓腹筋は力が入ると徐々に伸びた状態になります

足と指の描き方

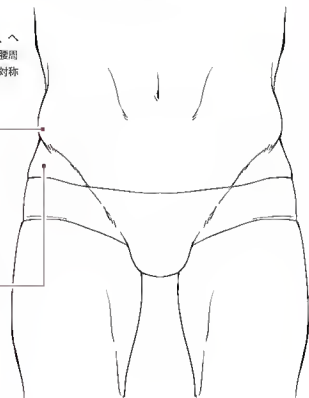
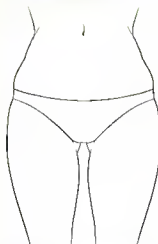
手と同様に、男性の足は筋肉質で、関節が太くゴツゴツしています。描く時のポイントは、体と足のバランス。足を小さく描くと安定感がなく、弱々しい印象になります

男性と女性の足の違いを描き分けよう

胴体と同様に足もまた男性のほうが骨太で筋肉質、女性がスリムで脂肪が多い傾向にあります。また、全体の体付きに対し、女性の足や指は小さく見えます

腰周りの表現

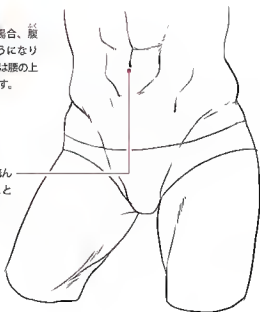
筋肉質で腰にくびれがない男性の腰は、重くどっしりとした印象を与えます。ただし腹筋などを鍛えず、中年太りになると腰周りに脂肪が付き、体重が増すにつれてお腹が太鼓腹に変化してだらしない印象を与えます。

正面

正面から見て描く場合は、へそ周りの筋肉やその溝、腰周りに付く皮下脂肪が左右対称に見えます

女性の腰のくびれ

男性の胴体のラインが直線的なのに対し、女性は腰のくびれが目立ち、腰から太ももにかけて丸みを帯びたラインになっています。

やや斜め

斜めから腰周りを描く場合、腹直筋の凹凸が目立つようになります。溜まった皮下脂肪は腰の上にダブつくように描きます。

側面

へその下には筋肉がないため、細身の人は股間に向けなだらかな内向きの線になります。肥満傾向の人は、肥満度が進むほど、腹直筋上部から球体状のラインを描くようになります

腰の位置

腰の位置を決めることは、全身のバランスに大きく関わります。7頭身の場合、一般に頭：胴体：足が1：3：3になるように描きます。逆に、腰の位置を変えることでキャラの印象が変わり、年齢や体型の違いを出すことができます。

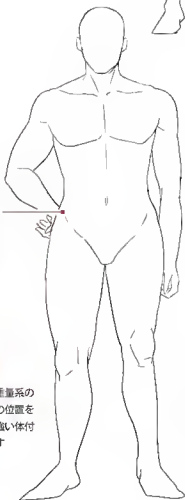
一般体型

一般的なビジネスマンタイプ。頭：胴体：足のバランスが1：3：3で、安定した体付きに見えます

腰高でパンツを履くと足長に見えますが、和装は、通常の帯の位置では安定感のない印象になります

モデル体型

モデルや美男子系漫画では、足を長く腰高のスタイルに描きます。太ももより膝下を長く描くことがコツです

腰の位置が低いと、押しても倒れにくい、安定感ある印象を与えます

がっちり体型

格闘系やラグビーなどの重量系のスポーツ選手は、やや腰の位置を低く描くとしっかりと力強い体付きに見せることができます

短足の人は、膝から下が短い傾向になります

短足体型

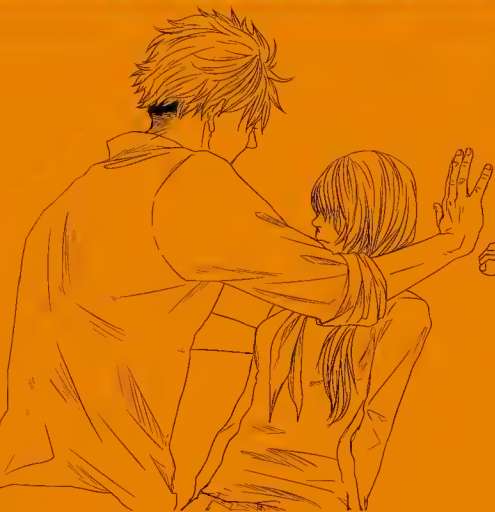
成長期がはじまる前のとくに小学低学年までは、いわゆる幼児体型で足が短いのが特徴。また、食生活や習慣の違いによって、日本人の年配の方は短足の傾向にあります

なぞって描いてみよう

CHAPTER 3

キャラ別の色気表現

描くジャンル、登場する人物に合わせて
キャラクターを設定し表現することが大切です。

CHAPTER 3 Lesson [1]

描きたいキャラの特徴を定めよう

小説家が物語を創作する前に登場人物の性格、人間関係や生活環境など、細かく"キャラ設定"するのと同じく、漫画やアニメを描く場合、描きたいジャンルと、登場人物のキャラクターを設定することが大切です。

ジャンル別で考えるキャラの特徴

4つのジャンルを例にキャラ作りを考察する

創作物には説得力が求められますが、漫画やアニメにおける大切な要素として、設定に合ったキャラ作りを追求することが挙げられます。読み手との共通認識が深まるからです。ここでは、代表的な4つのジャンル、「美形男子」「ハードボイルド」「格闘系」「ナイスミドル系」に登場する主要人物のキャラ作りについて考えます。

美形男子

少女漫画をはじめ、スポーツ漫画、学園漫画、青春漫画などで取り上げられる代表的なキャラが美形男子。ボーイズラブ系でも見られます。主な登場人物は、目鼻立ちがしっかりとした美男子で8頭身以上。体型は、スリムもしくは細マッチョ系で、カジュアルでファッショナブルなイメージで描かれます。

ハードボイルド

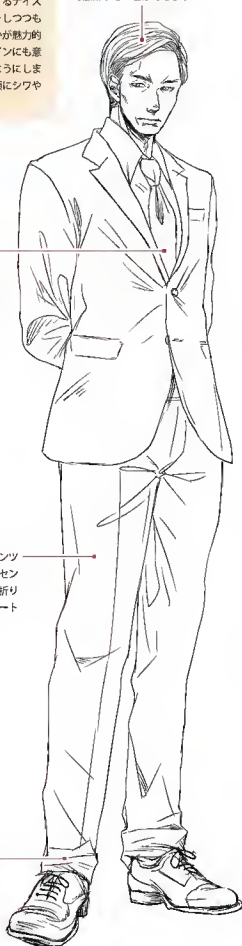
ハードボイルドでは、ギャングや刑事の攻防戦など、シビアな場面が多くなるため、登場人物も渋みのある人物描写が多くなります。拳銃などの小物はもちろん、酒やたばこを持つ仕草などにもこだわりが必要です。

格闘系

格闘系の主人公の精神と肉体を鍛錬し、心技一体となって戦うその姿には純粋なかっこよさがあります。躍動する肉体の美しさを描くなかで、男気や心の強さを表現しましょう

ナイスミドル系

主人公としてだけでなく、魅力的なサブキャラとしても登場するナイスミドル系。体幹はしっかりしつつもやわらかい立ち居振る舞いが魅力的です。そのため、体のラインにも意識して曲線を取り入れるようにします。設定年齢に応じて、顔にシワや影を描き加えます。

CHAPTER 3
Lesson [2]

美形男子をかっこよく描くコツ

リアルさもありながら現実を超えた美しさが魅力の美形男子。少し足長にする、目を大きくするなどによって、より身近な憧れの対象としてのキャラクターを描くことができます。

顔だけではない美形男子の美のポイント

美形男子の特徴

美形男子という一つのキャラに仕上げる場合、顔はもちろん、スタイルや服装、小物に至るまでダサいと思われないことが最低の条件。そのため、流行を追いすぎるのは危険です。はやり廃りのサイクルが激しい現代だけに、最新流行に沿って描くと、翌年にはダサいと思われる可能性もあります。顔、髪型、ファッションをはじめ、オーソドックスなラインやデザインを基本に描くとよいでしょう。そのための5つの美形ポイントを紹介します。

ポイント①「髪型」 ▶P57

基本はややボリュームが出る髪型で、ウェーブを付けると繊細でソフトな印象になります。若々しいソフトな印象を与えたいならゆるふわ系のマッシュなど、キャラの年齢に合わせてイメージに近い髪型を選びましょう

ポイント②「顔と表情」 ▶P58

顔は少女漫画風であれば、目や口は大きく、鼻はすっきり、面長で眉が細い中性的な印象。スポーツ漫画であれば濃い傾向で、眉は濃く、目鼻立ちがくっきりしています

ポイント④「仕草」 ▶P64

袖から覗く腕や手の仕草に男の色気を感じる女性は多く、男性特有の手付きや仕草を取り入れることでより魅力的な絵に仕上がります

ポイント③「服装」 ▶P62

服装は、流行を追いすぎず、カジュアルでオーソドックスなスタイルが無難。顔やスタイルがよければシンプルな服装にしたほうがかえって美しさが際立ちます。体に合ったサイズ、パンツの丈の長さなどは、ファッション誌を参考にして描きましょう

ポイント⑤「足元」 ▶P68

「オシャレは足元から」といわれるように、ファッショナブルな男性を描くのであれば、足元にこだわりを持って描きましょう。足についてはパンツのシルエットや靴選び、足首をどう見せるかがポイントになります

ポイント①　美形な顔に合わせる「髪型」

近年、髪型はとても細分化しています。メインキャラはオーソドックス、サブキャラはより個性的な髪型やカラーにするなどで、各キャラクターを印象付けることも可能です。ここでは、美形男子系で見られる髪型をいくつか紹介します。

ソフトモヒカン

上へ毛先を立てた髪が特徴。サイドを刈り上げるとモヒカンになります。サブキャラに多く、快活な印象を受けます。金や赤や緑などに色塗りすることで、さらに個性が強調されます

ショートミディアム

気難しさや個性的な印象を与え、知的サブキャラに見られる髪型です

ゆるふわのショートミディアム

少女漫画などのメインキャラクターに多い髪型で、甘く、やさしい印象。毛先のハネで軽さを出しています

ミディアムパーマ

センター分けすることでより知的に。額を出すことで甘さややさしさが抜け、メインキャラになりにくい印象です

ツーブロック

活発な印象ですが、ソフトモヒカンよりやや冷静なキャラになります

髪に陰影を付けてイメージを変えよう

［線画のみ］

線のウェーブでのみ髪のボリュームを出しています。人種の系統や年齢が掴みづらい印象です

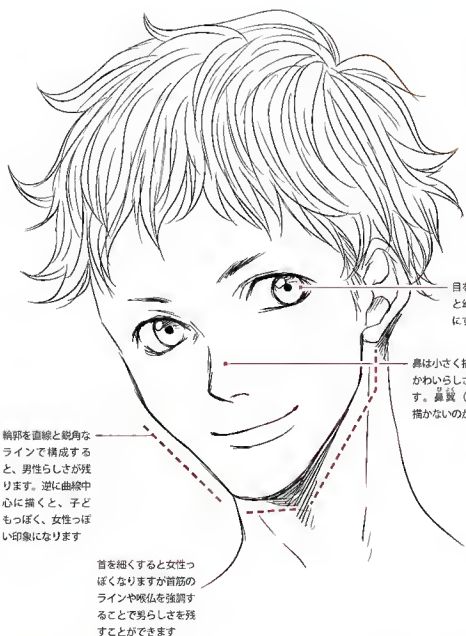
［黒ベタで塗りつぶす］

ベタで塗りつぶしたことで平面的な印象。白い部分の顔とのコントラストが強く、やや違和感があります

［白で光を抜く］

黒髪に白で光沢を与えることで髪のボリュームがくっきりと出てきます

ポイント② 美しくも男らしい「顔と表情」

美形男子を描くうえで、やはりキャラクターの顔の魅力を最大限に引き出すことが大切。「清潔感」「男らしさ」「美しさ」「かわいらしさ」などがポイントとなります。

かわいい系

弟系の美男子を描く場合、美形男子に「かわいい」「幼い」要素を足す必要があります。目や鼻、眉などの一部を変えるだけでもイメージが大きく変わりますが、全体的にフェミニン化（女性らしく）しすぎると、男性的な魅力が損なわれますので注意しましょう

目を丸く大きく、眉を細くすると幼い印象になります。垂れ目にするとよりかわいい印象です

鼻は小さく描くことでかわいらしさが増します。鼻翼（小鼻）を描かないのがコツです

輪郭を直線と鋭角なラインで構成すると、男性らしさが残ります。逆に曲線中心に描くと、子どもっぽく、女性っぽい印象になります

首を細くすると女性っぽくなりますが首筋のラインや喉仏を強調することで男らしさを残すことができます

エラと喉仏がポイント。ここを直線的に強調することで男性らしさが増します。逆にこのラインをなめらかにするとフェミニン化されます

顔の描き方プロセス

1 輪郭と十字ラインを描きます

2 各パーツのアタリを取ります。輪郭も調整していきます

3 余分な線を取り、パーツを描き込み、仕上げます

いろいろな表情を付けよう

美形男子の顔で喜怒哀楽を表現する時、笑顔はさわやかに描けるのですが、怒りや哀しみの表現は崩した顔を描かなくてはならないので注意が必要です。

顔の描き方プロセス

1

輪郭と十字ラインを描きます

2

各パーツのアタリを取ります。輪郭も調整していきます

3

余分な線を取り、パーツを描き込み、仕上げます

笑顔

喜びや楽しい時は、一般に頬周辺の肉が上がり（頬周辺がやや膨らんで見える）、目がやや細く垂れ気味に見え、口角が上がります

怒り

怒りを覚えると眉間に力が入ってシワが発生します。眉頭が下がるとともに眉尻が上がり、逆「ハの字」のような形状になります。また口元にも力が入り、「への字」型になる傾向です

哀れみ／嘲笑

哀れみや嘲笑する時は、相手との緊張関係が生まれるため、眉や口元が収縮しやすくなります。笑顔を取り繕うとしても眉間にシワが寄ったり、笑う口元も引き締まった状態になります

哀しみ

男性の哀しみをかっこよく描くポイントは、感情をぐっと押し殺すこと。女性や子どもの哀しみが放出される（声を出して泣く、感情をあらわにする）のに対し、感情を自制しようとする中で涙がこぼれても、時にはそれがかっこよく見えます

感情を抑えようとするため、顔が俯き加減になったり、手や指も内向きになります

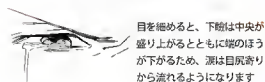
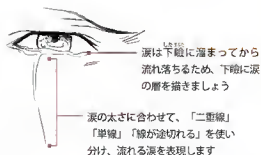
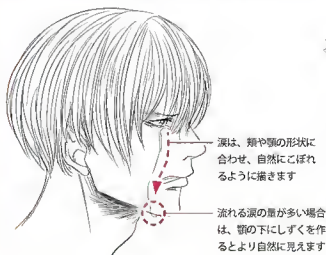
下がり眉は悲しみを表します

眉間にシワが寄り、目も閉じ気味になり、場合によっては涙を流すことも

表情を崩しすぎると、感情が自制できない子どものように見えます。ハードボイルド系では、なるべく顔を崩さないように表現を押さえて哀しみを表すことが大切です

口角も下がります。唇を一文字にするのではなく、端に空間を作ることで、唇の中心部により力が込められていることになり、強い怒りや哀しみを表すことができます

涙の描き方

物語のクライマックスなどで、感動や哀しみで涙を流すシーンがありますが、涙の出方、流し方に注意しないと、感情移入ができなくなってしまうことも。涙が流れる動線をしっかり考えて描くことが大切です。

ポイント③　「服装」は清潔感が大切

服装や小物を描く場合、注意する点は三つ。一つ目は、服装や小物の合わせ方。二つ目は、ラインの出し方とバランス。三つ目は、シワや小物の立体感の描き方。年齢や性格に合ったものを選び、不自然な着こなしに見えないように描きましょう。

スーツ

スーツは、美形男子の主要アイテム。さわやか系はすっきりとしたツーピース、まじめ系であれば、かっちりとしたスリーピース、チャラい系はイタリアンスーツなど、キャラに合ったものを選んで描きましょう

メガネは形や素材、デザインもさまざま。キャラクターのイメージに合わせてチョイスします

メガネ男子の例

オシャレの基本は、体にフィットした服装を選ぶこと。描くうえでも、肩、袖、裾などのフィットした感じに注意します

Memo

ファッション誌は優良参考書

どのような服を描けばよいのか困ってしまう場合はファッション誌など実物を参考にしてみましょう。男性キャラであれば、若者ならヤング系やストリート系、20〜30代であれば大人系ファッション誌、40〜50代ならおやじ系など細分化されています。誌面のキャラの似たモデルを参考に、他の漫画などでどう描かれているのか（線やシワなど）参考にしながら描くとよいでしょう。

カジュアル

個性やセンスが出る服装がカジュアル系。デザインや色合いなど種類も豊富で、キャラクターのイメージを引き出しやすい一方、描く側のセンスが問われる場合もありますので服や小物選びには注意しましょう

ストリート系

ジャージやパーカーなどがストリート系の代表。体型よりもラフに着こなすため、やや大きめに描きます。色やデザインに黒や原色が多いなど、色使いにも注意します

ワイルド系

ワイルド系は胸元を開けて素肌や筋肉を見せることによって男らしい印象を与えます。ロックテイスト風にシャツやパンツを黒などで統一したりするのもあり

ポイント④
「仕草」による色気表現

女性がセクシーさを感じる男性の仕草に、たとえば「髪をかき上げる」「メガネの縁を指先で上げる」などがあります。指先の動きに知性ややさしさを感じるわけです。男性の"かっこよさ"を表現するのであれば、指と指先の動きをとらえるようにしましょう。

視線にも気を配りましょう。例えば、右上を見る時は空想や想像をしている状況。この他に心理学の実験では、視線が左上の時は「思い出そうとする」、右下は「苦痛など身体的なイメージを感じる」、左下は「音や声を感じる」などの心理状況を表すとされています

頬杖を付く

考え込んだり、物思いに耽るシーン。指を軽く握ることで、しなやかさと知的な印象を与え、肉厚な男性の手と指がセクシーさを強調します

髪をかき上げる

男性の無骨な指や指先での自然な振る舞いを表現して、セクシーさを強調しましょう。ポイントは、無骨でありながら動きにしなやかさがあること。関節の曲がりや指先の向きなどにもこだわりを持って描きましょう

メガネを押し上げる

メガネの縁に触れる仕草も女性が男性の色気を感じるシーンの一つ。まっすぐに伸びた無骨な中指、軽く握られた薬指や小指のバランスをうまくとらえて描くことがポイントです

楽器を弾く

楽器を巧みに操る指先。手指の力強さとしなやかな動きが魅力的。腕の筋肉や筋、浮き出た血管などに魅力を感じる女性は多いです

指を動かす時に浮き出る筋や血管も男性的な魅力の一つ

グラスを持つ

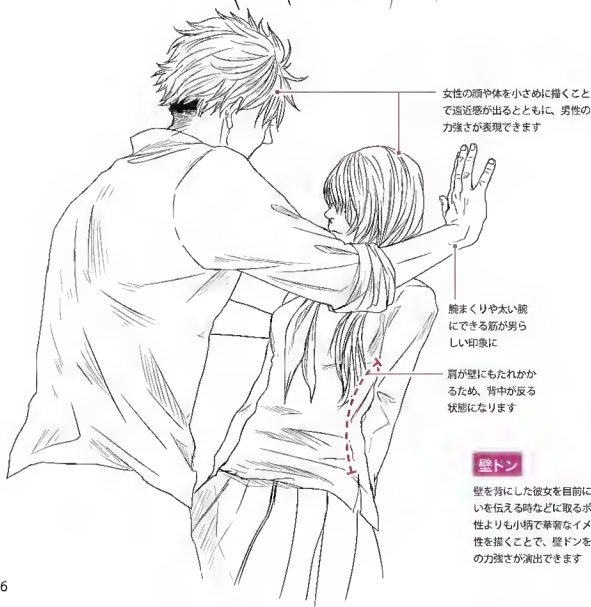
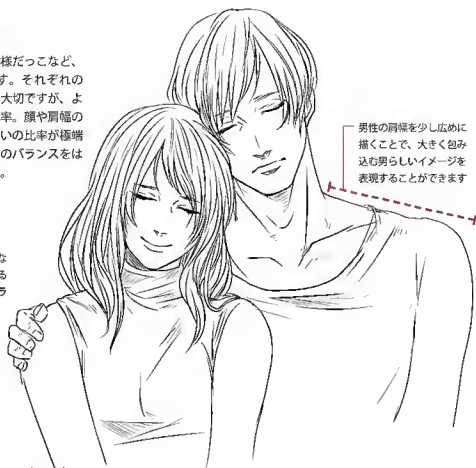
グラスやたばこを持つ手つきにも男女の違いが出ます。薬指や小指を開くように描くと女性っぽい仕草になるので注意しましょう

グラスの持ち方や指の動きの描写が難しい場合は、一度、描きたい仕草を撮影し、模写するとよいでしょう

恋愛シーンでの仕草

恋愛シーンには、壁ドンやお姫様だっこなど、定番ポーズが数多く出てきます。それぞれのポーズを自然な形で描くことも大切ですが、よくある失敗が男女の大きさの比率。顔や肩幅の大きさ、身長の違いなど、お互いの比率が極端に違うと違和感が出ます。男女のバランスをはかりながら描くことが大切です。

肩を抱く

公園のベンチや部屋のソファなどで彼女の肩を抱きかかえるポーズ。顔や体格の違いをバランスよく描きましょう

壁ドン

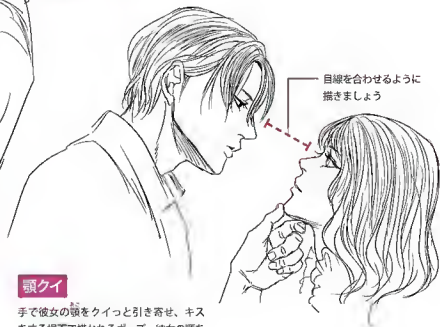
壁を背にした彼女を目前に、強い思いを伝える時などに取るポーズ。男性よりも小柄で華奢なイメージに女性を描くことで、壁ドンをする男性の力強さが演出できます

お姫様だっこ

背中と膝下に手を当てがい、女性を抱きかかえるポーズ。胴体を持つ手は、肩甲骨辺りを持つケースも。女性の重量感を感じさせない印象を与えるようにします

後ろから抱く

女性を後ろから抱きかかえるポーズでお互いの顔の位置が近いのも魅力です。手と腕で女性の体を包みこむように描き、男性の包容力を表現します

顎クイ

手で彼女の顎をクイっと引き寄せ、キスをする場面で描かれるポーズ。彼女の顎を上げることで、身長の違う二人の顔が平行に向き合い、キスがしやすくなります

ポイント⑤　「足元」の自然さにこだわろう

スタイリッシュな美形男子を描く場合、長い足をどのような状態で、どうさらりと自然に描くかが大きなポイントになります。

足を組む

足の長さを強調できるシーンの一つがベンチや椅子に座って足を組む様子。組んだ足は描くのが難しく、座り方が不自然であったり、足が短く見えてしまったりします。座った姿勢の上半身から描くほうが簡単そうですが、実は、先に足元から描いたほうが全身をうまく描けます

座ったポーズの描き方

描くのが難しいポーズの一つが座った姿勢。奥行きがある構図で体の一部が隠れるなど、パースを理解しておく必要があります。短期的な解決法は、アタリを取ってから描くこと。体や足の骨や関節の位置、向き、長さを丸や楕円などでポーズのアタリを取り、肉付けをするといいでしょう。

壁にもたれる

壁にもたれた時の足。軸足ともう片方の足のバランスを考えて描くことが大切です。とくに軸足はしっかり地面をとらえるように描きましょう

走る

走る速度によって前傾姿勢の角度を変えます（下の図はジョギング状態でゆったり走っているためやや前傾）。さらに両足の筋肉の伸縮、足首やつま先の角度などを考慮しつつ描くようにします

キャラや状況に応じて靴を選ぶ

キャラやTPOに合わせて履かせる靴を選ぶことも大切です。スニーカーは、スーツ以外のファッションに合う万能型ですが、カジュアルになりすぎる傾向。ちょっと大人に見せるならローファー、避暑地や海辺ではデッキシューズなどが最適です。

［ローファー（革靴）］
アイビールックの典型アイテム。スーツからジーンズまで万能で、カジュアルな印象を与えます

［スニーカー］
ジーンズや運動時をはじめ、さまざまなカジュアル・ファッションや状況に対応。ただし、子どもっぽい印象になりがちなので注意

［スリッポン］
留め具や紐がなく、足を滑り込ませるだけで履けるシューズの総称。ローファーもスリッポンの一つ

［登山靴／ハイカットシューズ］
登山やキャンプの他、アウトドア系コーデを意識したストリートファッションなどにも用いられます

CHAPTER 3 Lesson [3]

ハードボイルドをより硬派に描こう

恐れや愛憎などの感情に流されず、冷酷に任務を遂行する人々を中心に繰り広げられるハードボイルドの世界。マフィアや探偵、工作員など、厳しい仕事環境下にある人々の独特の価値観や世界観を、リアリティを持って描くことが求められます。

硬派な男たちの世界観を描くポイント

ハードボイルドな男の特徴

なにごとにも動じない硬派な男たちを描くハードボイルドの登場人物はストイックなキャラクター設定が定番となっています。幾度もの試練を乗り越えてきた強靭な精神性をいかにビジュアル化し、印象付けるかがポイントになります。逆をいえば、チャラチャラしない、目立たない、流行を追わないトラディショナルな風貌がイメージ作りの基本です。

ポイント① 「髪型」 ▶P71

オールバックや七三分けなどが主流。目立たず、手がかからない髪型がポイント。ハットなど、紳士的な小物を用いてもよいでしょう

ポイント② 「顔と表情」 ▶P72

ハードボイルドでは、笑顔や涙とは縁遠いですが、時折見せるやさしさや悲しみの表情を盛り込むのはあり。いかに抑えつつ、読み手に伝えるかのさじ加減が大切になります

ポイント③ 「服装」 ▶P75

服装の基本は、トレンディよりトラディショナル。オーソドックスに、渋くかっこよく描けるかがポイントです

ポイント④ 「足元」 ▶P78

歩き方や足元の描き方も重要。身を隠して敵を待つ時など、足元の描写だけで緊迫感などが表現できるとよいです

ポイント⑤ 「小物」 ▶P80

時計やサングラス、お酒、たばこは、ハードボイルドの必需品。さまざまなシーンでその場の雰囲気を高めるアイテムにもなります

ポイント⑥ 「仕草」 ▶P82

何気ない仕草や立ち居振る舞いによっても、渋みやかっこよさを演出することができます。若者には真似のできない、経験を重ねて培ってきた「ゆとり」のある仕草を表現しましょう

ポイント① ハードボイルドな「髪型」

昔ながらのハードボイルドは、七三分けなどに代表されるきっちりとした髪型が主流でしたが、近年はソフトな髪型を取り入れるケースが増えています。派手になりすぎない短髪系がおすすめです。

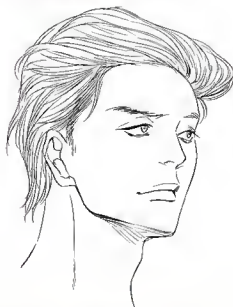
ノーマル系

無骨すぎない、ややソフトな髪型。手入れしすぎない毛先のハネた感じと、ウェーブによるボリュームで、程よい印象に。おでこを出すことで知性や大人っぽさをアップしています

オールバック系

ポマードなどでがっちりと決めたオールバックはギャングなど、組織の一員に見えますが、ソフトにすると、印象をやわらかくでき、差別化することができます

短髪系

剃り込みを入れるなど、サブキャラ系には、流行やストリート系の髪型もあり。スキンヘッドの他、モヒカン、金髪や頭への入れ墨、アフロなどもよいです

髪のボリューム 同じ顔でも髪の長さや髪型で印象はガラリと変わります。髪の長さとそのボリューム、髪の流れ方をどのように描けばよいのかをご紹介します。

［前髪がやや長いノーマル系］

前髪の立ち上がりは上方へ持っていき、それから横に流すことで、自然な髪の流れを演出しています

［髪の量が多いリーゼント］

前髪は前方にボリュームを出すため、球状にカーブさせてから頭頂に。サイドの髪も横から上方へ持ち上げるように描きます

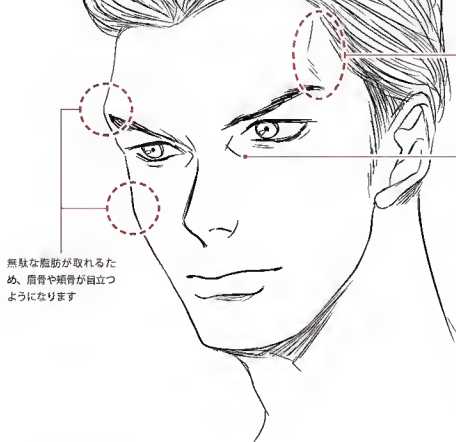
［ツーブロック系］

額から後頭部にかけてやや膨らみを持たせた直線で髪の流れを描きます

ポイント② 「顔と表情」は凛々しく

20代後半になると、若者の顔付きから次第に大人の顔になります。顔の脂肪や筋肉のたるみ、シワの増加、毛量の減少などにより、顔付きが変わってきます。よくいえば、顔から甘さが取れ、凛々しい大人の顔立ちになります。

主人公系

善良で正義感を感じさせるタイプ。目力があり濁りのない目は、目の形を歪みのない平行四辺形気味にし、黒目を上下センターに描くことで印象がよくなります。きりっとした上がり眉が正義感を表し、顔に歪みがないことで実直な印象を与えています

こめかみ上部（前頭骨の凹んだ部分）に影を作るなど、シワや影を加えることでシャープに、大人の顔になります

眉間のくぼみも加齢のポイントです

無駄な脂肪が取れるため、眉骨や頬骨が目立つようになります

若者と比べ、一般的に喉仏や首周りの筋肉や筋などが目立ちはじめます

顔の描き方プロセス

1

輪郭と十字ラインを描きます

2

各パーツのアタリを取ります。輪郭も調整していきます

3

余分な線を取り、パーツを描き込み、仕上げます

黒人系

黒人男性は、目が大きく白目がはっきりしているのが特徴的です。唇が厚く、鼻は低めで鼻袋は広がっていますが、混血系はシュッとした鼻柱になることもあります

ライバル系

ライバルキャラもスーツ姿のクールな知的キャラが多くなっています。悪の要素を表情で表す方法として、「眉が薄い」「目付きが悪い」「口元がへの字」などを組み合わせて描きます

殺し屋系

神経質で執拗という異常な性格を併せ持つキャラが多く、「痩せて細い顔」「細く剃り込んだ眉」「細く吊り上がった目」「歪んだ口元」などで、その性格や特徴を表すことができます

ハードボイルドに出てくる美女キャラ例

ハードボイルドで登場する美女キャラはおよそ2種類。美人キャラと美少女キャラです。美人キャラは敵として、美少女キャラは、主人公が守る対象となる設定でよく登場します。

［美人キャラ］

ロングヘアで、セクシーな体と顔付き。キツネ目で唇は厚め。アクセサリーも派手

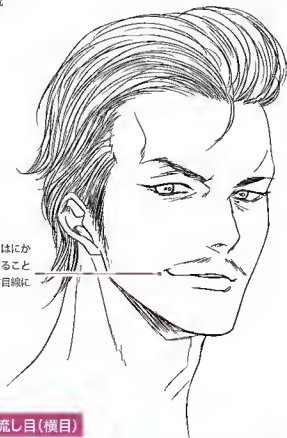
［美少女キャラ］

ショートヘアで、メイクも薄め。知的で清潔感あり

表情と視線の描き分け

喜怒哀楽が表情に出にくいハードボイルドな男たちですが、視線を描き分けることで、感情を表すことができます。ここでは、「見下し」「流し目」「威嚇」の3パターンについて考えてみます。

見下し

顎を上げて目を細め、視線を下げた表情。自分が優位に立ちたい時や、相手を見下す時に見られる表情です

流し目(横目)

流し目や横目で見る心理には二つのパターンが考えられます。好意的な視線（恋愛感情や性的な興味など）と敵意を持った視線（嫌悪感など）があります。この場合、口角の上げ下げなどと組み合わせて気持ちを表すとよいでしょう

威嚇

強い意志で相手を威嚇する場合、顎を引き、上目づかいになります。眉や口は歪み、憎悪や敵意を持った表情になります

ポイント③ 「服装」はスーツが定番

ハードボイルドの世界でよく描かれるアイテムがスーツ。着こなしによって男らしさと色気を表現できるのが大きな魅力です。スーツにはさまざまな種類があり、それらの形状と人体を組み合わせて描くにはいくつかのポイントを押さえておく必要があります。

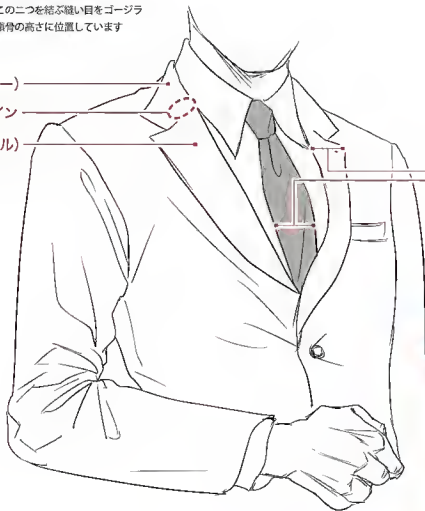
スーツの形とVゾーンのバランス

現実においても自分に似合うスーツの形やシャツ、ネクタイとの組み合わせに悩む人も多いはず。ここでは、スーツの着こなしとVゾーンの作り方の基本を押さえましょう。

襟は、上襟（カラー）と下襟（ラペル）に分かれています。この二つを結ぶ縫い目をゴージラインといい、鎖骨の高さに位置しています

上襟（カラー）

ゴージライン

下襟（ラペル）

スーツに合うネクタイの幅はどうすればよいのでしょうか。基本は、スーツの下襟（ラペル）とネクタイ下部の最大幅の部分が同じ長さであることです

Memo

柄の組み合わせ

スーツやシャツ、ネクタイにストライプやチェックなどの柄を入れる場合、全てに柄を入れてしまうとうるさすぎる印象に。多くても柄を二種以内に抑えます。また、二つの柄を用いる場合、同系色にまとめることで落ち着いて見え、好印象を与えます

ボタンの数とスーツの種類

スーツを分類する上で、シルエット別には大きく、ブリティッシュ、イタリアン、アメリカンの三つに分けられます。しかし、ファッションにこだわらなければ、ボタン数でキャラに合ったものを選んでもよいでしょう。

［二つボタン］

いわゆるビジネススーツの定番。一般的なキャラであればこのタイプのスーツでOK

［三つボタン］

アイビー系スーツ。個性的でファッションにこだわりのあるキャラ向き

［ダブルブレスト］

恰幅のよい社長や重役、ギャングの幹部など、ある程度ステータスのある人向き

［一つボタン］

ファッショナブルなデザインが多く、冠婚葬祭やパーティ用などに向いています

Yシャツの種類と選び方

スーツを着こなすうえで、Yシャツにもこだわりが必要。襟（カラー）の形によっても印象が大きく変わります。また、ビジネスやフォーマルの場など、TPOによって適切なシャツを選ばなければなりません。これは、漫画やアニメを描く場合にも同様です。ここでは、おもなYシャツの種類をご紹介します。

レギュラーカラー

襟の長さや開き具合が一般的なタイプ。ビジネスシーンで多く見受けられます

ウイングカラー

バタフライカラーとも呼ばれ、襟先が前方に折れたような形状。タキシードとセットで着用されるフォーマル用のシャツ

ウイングカラー＋蝶ネクタイ

蝶ネクタイも大きさや色合いが多彩なのでキャラの性格やシチュエーションに応じて描き分けましょう

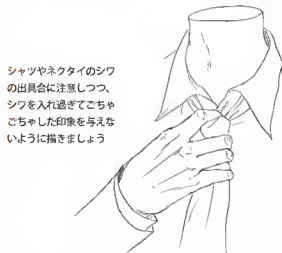
ボタンダウン

襟先をボタンで留めるタイプでアメリカンスタイル。ノーネクタイなど、カジュアルな印象を与えます

ホリゾンタルカラー

襟羽開きが180度になったもの。ウイングカラーよりラフで、パーティや披露宴の二次会などに使われます

ネクタイを緩めてみよう

ストーリーの中で、登場人物は、常にきっちりとスーツを着こなしているわけではありません。残業中や飲み屋でリラックスしている時は、Yシャツの襟のボタンを外したり、ネクタイを緩めたりします。シーンに応じて、着こなしを崩して描くことも必要です。

シャツやネクタイのシワの出具合に注意しつつ、シワを入れ過ぎてごちゃごちゃした印象を与えないように描きましょう

ポイント④　スーツ姿の「足元」

スーツ姿が決まった男性はセクシーな印象を与えます。胸板の厚みといった男らしい上半身とともに、足元の佇まいを上手に描くことでさらにダンディーに見せることができます。

パンツと足元

立ち姿において、上着にはほぼシワができない一方で、パンツにはラインに応じたシワと着用ジワができます。シワを入れすぎるとうるさくなりますので、ほどよい数のシワで、足元の状態や動きをスムーズに表すことが大切です

胸部（および背中）から腰にかけて伸びるなめらかなラインと、腰から足元まですらりと伸びるパンツのシルエットに注意しながら描きましょう

股間部には横ジワが入りますが、入れすぎると洗濯されずに長期間はきっぱなしの印象を与えます

折り目のライン（クリース）は直線の美しさを意識し、しっかりとした直線で、足の表側のセンターになるように描きます

立ち姿におけるパンツのシワは少なめにが基本です。余計なシワやたるみは足を短く見せます

足の開き具合も重要。またパンツのラインをキレイに見せるなら足は肩幅ぐらい開いた状態で描きます。力強い印象を与えます

スーツに合う靴の種類

靴によって印象が大きく変わる場合があります。年齢や職業、スーツの種類によって、描く靴を選びましょう。

［プレーントゥ］

甲やつま先にデザインがないシンプルな形。実用性が高く、営業などのビジネスマンに似合う靴です

［ストレートチップ］

つま先に横一文字の切り替えがあるタイプ。つま先にシワが付きにくく、落ち着いた大人の印象があります

［ウイングチップ］

W字の切り替えがあり、大小の穴飾りが施されています。派手めのスーツに合います

シチュエーション別パンツのシワ

椅子に座ったり、胡座をかくと、パンツにはシワができます。シワの入れ方を間違えると、違和感を与えてしまいますので注意が必要です。ここでは、さまざまなシーンでのシワの入れ方を解説します。

寝そべる

それぞれの足の状態に応じて、シワを描き込んでいきます

胡座をかく

股間部分は直立の状態で足を横向きに曲げるため、膝にかけて股間から斜め上方向にシワができます

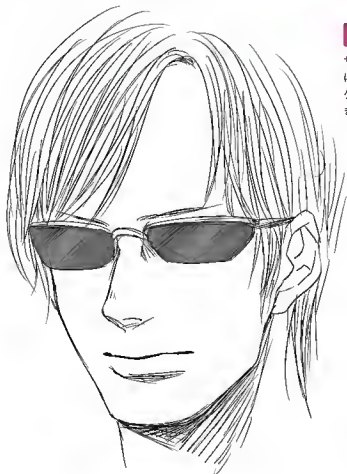
走る

伸ばす足のパンツのシワは少なく、長めの直線を数本描くだけにするとスピード感が出ます。また、風を受けることで足の前面のラインが出るため、膝頭が見えるように描きます。曲げる後ろ足には、横のシワを入れることで、走っているイメージを強化することができます

椅子に座る

乗せた足の膝下周辺にパンツのよれがシワとして表れます。膝下から伸びるパンツのシワは斜め下方向に向かいます

ポイント⑤　演出に欠かせない「小物」

探偵や刑事、ギャングなど、ハードボイルドで描かれるキャラクターは、仕事柄身をさらさない風貌を好みます。その身を潜めるアイテムとして、サングラスや帽子などは欠かせません。また、張り込み時や、寡黙なキャラクターを表すアイテムとして葉巻やたばこも演出に欠かせない小物です。

サングラス

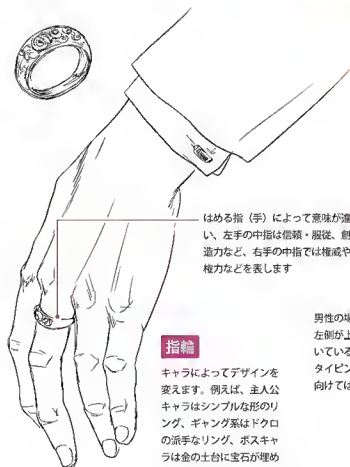
サングラスや遮光グラスは、顔を隠し個人を特定させないためにも重要なアイテムです。メガネやサングラスで印象が変わるケースもありますので、顔の形やキャラの性格に合うものを描きましょう

参考例

葉巻／たばこ

ギャングのボスや悪徳政治家が葉巻を吸うのは映画などでよく見かけますが、吸っている葉巻やたばこでそのキャラクターの経済状況や地位を表すことができます。逆に貧乏キャラがヨレヨレのたばこを噛みながら吸うなど、くわえ方や持ち方を工夫して描くことで、渋味を加えることができます

帽子

漫画『ワンピース』のルフィやアニメ『ルパン三世』の次元など、帽子はキャラを立てる便利なアイテムです。被り方や持ち方の癖などで、よりキャラを印象付けることができます

はめる指（手）によって意味が違い、左手の中指は信頼・服従、創造力など、右手の中指では権威や権力などを表します

指輪

キャラによってデザインを変えます。例えば、主人公キャラはシンプルな形のリング、ギャング系はドクロの派手なリング、ボスキャラは金の土台に宝石が埋められたものなどで、イメージ分けすることが可能です

男性の場合、シャツは左側が上（ボタンが付いているほうが下）、タイピンは右から左に向けてはさみます

タイピン・カフス

ネクタイやカフスボタンは、装飾品ながらも真面目で落ち着いたキャラに似合うアイテムです。身に付ける小物の違いで職業や性格の違いを暗示することができます

ピアス・ネックレス

若手キャラならそれなりに似合うのがピアス、ネックレスといったアクセサリー。ただし、なるべくそのキャラに合わせたものを身に付けさせるようにします

ブレスレット

さりげなく身に付けることで、男らしい雰囲気をかもし出すことができます

ポイント⑥
硬派な「仕草」と立ち居振る舞い

年を重ねた男たちのかっこよさは小物やファッションなどだけでなく、何気ない動きの中にも垣間見られます。いわゆる"様になる"仕草や立ち居振る舞いです。描写上のポイントは、その仕草に"慣れ感"を出すこと。動きに心のゆとりを感じさせてこそ、かっこよさが演出できます。

物を持つ(片手)

片手で持った服やバッグを背にかけて持つシーン。堅苦しさから開放され、リラックスした状態で、明るく大胆な印象の男らしい雰囲気が出ます。ちょっとだけ背を反らすように描くことで自然な体勢になります

サングラスを直す

サングラスを直すシーンでのポイントは、その持ち方。サングラスの中心部を中指で押すパターンとテンプルを持って直すパターンがあります。中指で押すタイプは、技術系など、ちょっと神経質な印象もあるため、ハードボイルド系の主人公ならば、縁を持つパターンがおすすめです

物を持つ(両手)

リラックスした状態とは対照的に、両手に物を持たせることにより、多忙さを表すことができます

酒を飲む

飲み屋でウイスキーやバーボンを飲むシーン。ハードボイルドでは、コートのまま帽子を被り、寛ぎすぎないのがポイント。緊張感を持たせつつ肩の力を抜いたような状態です

帽子を直す

帽子を外したり直したりする状況は、いわば気を緩めた状態。なじみの店や帰宅したシーンなどで見られます。持つ手側の肩を上げ、首を傾けて描くと、リラックスした感じを出せます

走る

コートや帽子を着たままで走る姿は緊迫したシーンでよく使われます。描く上でのポイントは、コートやマフラーを使って疾走感を出すこと。コートの裾のなびき具合でスピード感を表します

拳銃の持ち方と構え方

ハードボイルドの醍醐味の一つが銃撃戦。生死を分ける戦いの中で、銃を構える男たちの描写にはリアリティを持たせたいものです。正しい拳銃の持ち方と構え方の基本を学び、銃撃戦の描写に活かしましょう。

銃の構え方

銃撃では、素早く相手に銃口を向けて撃てる、撃った後の反動を受け止める姿勢を取ることがポイント。そのため、まず軽く前傾姿勢を取り、重心を前へ置きます。肘は伸ばしきらずにやや曲げた状態で、両足は肩幅程度に開いて描きます

フレーム
グリップ
トリガー
トリガーガード

片手持ち

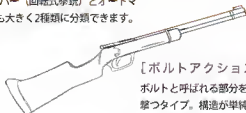
持ち方の基本は、銃の中心線が手首を通るようにし、グリップ部分の一番上を握り、人差し指のみ、引き金（トリガー）の上にあるフレームに平行（銃口と平行）になるように置きます

両手持ち

両手でグリップすることで命中精度を高める構え方。利き手でグリップを持ちますが、親指を上にずらし、片方の手が入るスペースを作ります

銃の種類 銃には大きく拳銃とライフルがあり、拳銃はリボルバー（回転式拳銃）とオートマチック（自動拳銃）の2種類があります。ライフルも大きく2種類に分類できます。

［リボルバー銃］
中心部にレンコン型の装弾部分があり、シンプルな構造をしています。銃弾を込め、撃鉄を引いて弾を打ちます。初心者向きです

［オートマチック銃］
装弾された板状のカセット（マガジン）をグリップの底からはめ込みます。連続で引き金を引いて撃つことができます

［ボルトアクションライフル］
ボルトと呼ばれる部分を操作し、一発ずつ撃つタイプ。構造が単純で高い精度を誇ります。猟銃などがこのタイプです

［フルオートライフル］
弾がなくなるまで連射が可能なライフル。戦場で兵士たちが手にしているタイプです

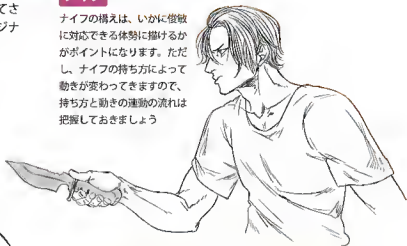
刀とナイフの持ち方と構え方

刀やナイフによる戦闘シーンでは、基本的な持ち方や構え方を学んでおくことが大切です、ただし、流派によってさまざまな構え方があり、あえてキャラに合わせてオリジナルの持ち方や構え方で個性を出すケースもあります。

刀

剣道のような「正眼の構え」（中段の構え）にすると、肩に力が入ってぎこちない印象になりがち。実践の描写では、戦いの直前まで、すぐに対応できる持ち方やリラックスした構え方にして描くとよいでしょう

ナイフ

ナイフの構えは、いかに俊敏に対応できる体勢に描けるかがポイントになります。ただし、ナイフの持ち方によって動きが変わってきますので、持ち方と動きの連動の流れは把握しておきましょう

ナイフの持ち方

ナイフの持ち方は大きく「順手持ち」と「逆手持ち」に分類できます。順手持ちには「セイバー・グリップ」や「ハンマー・グリップ」、逆手持ちは「アイスピック・グリップ」などがあります。逆手持ちは、相手との距離が近く、相手を倒してからの刺突などに向いています。

［セイバー・グリップ］

親指を伸ばし、ナイフの背に乗せます。刺突や斬撃に向き、刃にかかる抵抗を親指で受け止める効果があります

［ハンマー・グリップ］

グリップの部分を全部の指で握りしめます。しっかりと握れ、早い斬撃が可能です

［アイスピック・グリップ］

アイスピックで氷を砕く時の持ち方で、ナイフの柄の底を押さえるのがポイントです

CHAPTER 3 Lesson [4]

格闘系の力強い精神と肉体の表現

格闘系の男の魅力は、戦いの中で繰り広げられる、ストイックに鍛えられた体と心の動き。とくに戦いの中で躍動的な肉体を描くことで、キャラクターの男らしい魅力を引き出すことができます。

鍛錬された肉体と生き様を描くポイント

格闘系キャラの特徴

格闘系キャラの魅力は男らしい生き様と鍛え抜かれた肉体美にあります。強い心には強い肉体が必要で、肉体の力強さや躍動感があってこそ、主人公たちの心身の強靭さに説得力を持たせることができるのです。

ポイント①「髪型」▶P87

髪型は短髪から長髪までさまざまですが、手がかからないスタイルにすることがポイント。美形男子と違い、ヘアスタイルを意識するキャラは格闘系の登場人物にはふさわしいとはいえません。ただし敵キャラなどで、ナルシストなキャラであればOKです

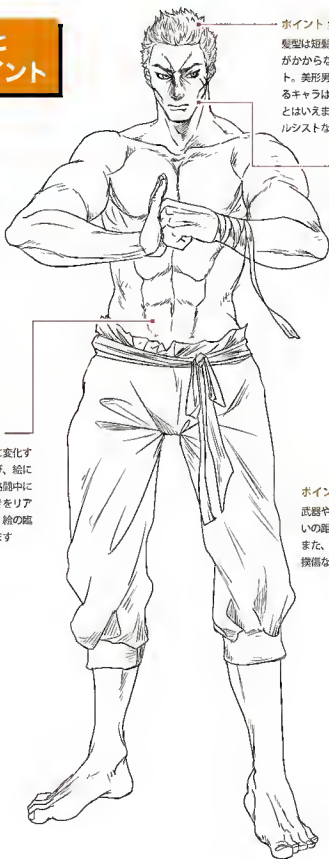
ポイント②「顔と表情」▶P88

やや甘味を残しつつ、凛々しい顔に。敵キャラほど、甘味がなくなり厳しい表情に仕上げます。一般的に、日本の漫画やアニメでは、主人公などはさわやか系が多いため、髭はほとんどありませんが、その対照として、敵キャラには多く見られます

ポイント③「筋肉」▶P91

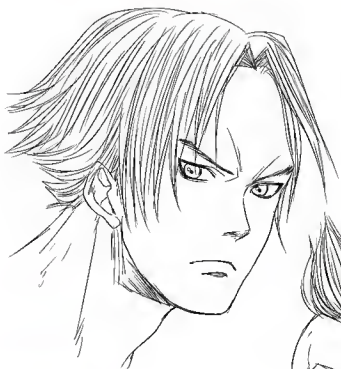
鍛えられることでどのように変化するのか、人体のしくみを学び、絵に活かすことが大事。とくに格闘中においては、いかに筋肉の動きをリアルに描くことができるかで、絵の臨場感に大きな違いが生まれます

ポイント④「バトルシーン」▶P94

武器や素手による格闘シーンでは、お互いの距離や構え方などが違ってきます。また、バトル中に受ける傷も切り傷や打撲傷などがあります

ポイント① 闘う男の「髪型」選び

主人公キャラはさわやか系のストレートで、髪にあまり個性を出しません。一方、敵キャラなどは長髪やモヒカン、スキンヘッドなど個性的な髪型を設定します。

ロング

敵キャラや味方のサブキャラに多く見られるストレートロング。優しさや神経質な印象を与えます

ノーマル

主人公キャラは短めのストレートな髪型が一般的。手をかけすぎない、不潔感がない無難な印象です。髪に特徴を出しすぎると、他のキャラとの髪型の使い分け、キャラの立て方が難しくなります

モヒカン

格闘系では、モヒカンは雑魚キャラとして描かれるケースが多いようです

雑魚キャラや群衆の髪型も描き分けよう

格闘系の雑魚キャラや群衆（モブキャラ）の髪型にも気を配って描くことが大切です。群衆を同じ服や髪型ばかりにすると、全て同一人物に見えてしまうので変化を付けましょう。

［短髪（前髪あり）］

甘い印象があり、主人公の幼少時などで描かれることも多いです

［坊主／スキンヘッド］

一般的に坊主は味方で真面目キャラ、スキンヘッドは敵キャラに向いています

［ソフトモヒカン］

敵キャラ、味方キャラ両方に登場します。雑魚キャラに多く見られます

ポイント② 「顔と表情」は力強く

格闘系男性の顔は、力強い肉体に見合う顔の作りとその表情。一般的に強い視線、太めの眉、通った鼻筋、引き締まった口元が基本になります。性格や年齢に応じて辛味や甘味を加え、戦闘中の表情に大きな変化を付けることで、臨場感溢れる表情を作り上げることができます。

太めでくっきりとした眉は、眉間にシワを寄せた状態に近く、眉頭から眉尻に向けて平行および上方に描きます。眉尻は下げてもいいですが、全体的に上がり眉にします

主人公系

力強さと冷静さを感じさせる表情が基本です。しっかりとした輪郭に太めの上がり眉、通った鼻筋、引き締まった口元に、鋭く冷静な目を意識して描きましょう

鼻筋はくっきり、口元は引き締まった状態にします。口角を下げると、表情に緊張感が生まれます。口角を上げると、笑っているように見えますので注意しましょう

高く存在感のある鼻をはじめ、力強く輪郭を描きます。格闘時などで力を入れる場合、奥歯を噛みしめるため、格闘家は顎が発達しています

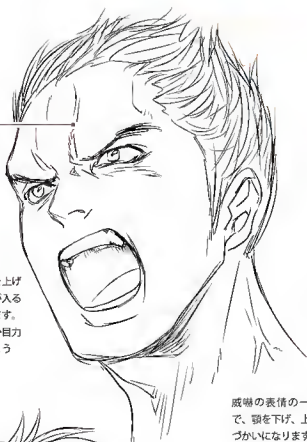
顔の描き方プロセス

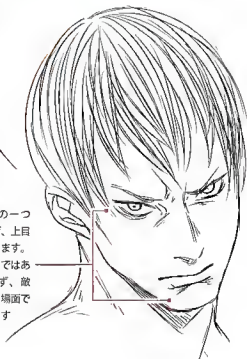
1 輪郭と十字ラインを描きます

2 各パーツのアタリを取ります。輪郭も調整していきます

3 余分な線を取り、パーツを描き込み、仕上げます

怒り

テンションが上がり怒声を上げるシーン。眉間周辺に力が入るため、大きなシワが寄ります。大きなポイントである強い目力を描くように心がけましょう

睨み合い

戦う直前や、戦闘中に間合いを取る場面では、睨み合うシーンもよく見られます。顎を下げ、上目づかいに描くようにします

嘲笑

戦う前など会話を交わす中で嘲笑し、あえて挑発的な態度を取り、相手の怒りを誘うシーンもあります

歯を食いしばる

戦闘中に力が入ると奥歯を噛みしめる状況になります。結びつつ、両端が開く口元を描くことで、強く噛みしめた状態になります

落胆

敗戦後に控室で落胆する表情。顔は下向きに、目力がなく視線はうつろ、口元もやや開きぎみに描くことで落胆ぶりを表します。背中を丸め、腕や手を垂らすなど、体全体で表現するようにします

悔しさと怒り

敗者の心理パターンとして、落胆から怒りへと感情が変貌する場合もあります。時間が経つとともに「あそこがだめだった」「こうすれば勝てていた」などの考えがうごめき、感情が乱されてしまうのです

悲しみから怒りへの目の変化

敗戦の苦痛や絶望で涙を流した後（左）、怒りを覚えると眉間に力が入り、目力が出てきます（右）。眉頭が下がり、目の周辺に力がこもることでつり目ぎみになります

ポイント③　格闘中の「筋肉」の動き

格闘系には、超人的な動きを見せるキャラも登場しますが、肉体は人間なので、体や筋肉の動きはほぼ同じ。人体の構造に則ってバトルシーンを描くことが大切で、筋肉の動きが不自然だと、絵そのものに違和感が生まれてしまいます。

打撃の直前、体のひねりとともに左手にパワーが蓄えられて打撃の体勢が取れている場面です。敵に対して顔は正面、体はやや横向きになります

腹筋が縮むと、背筋は緩み、背中が丸みを帯びた状態になります

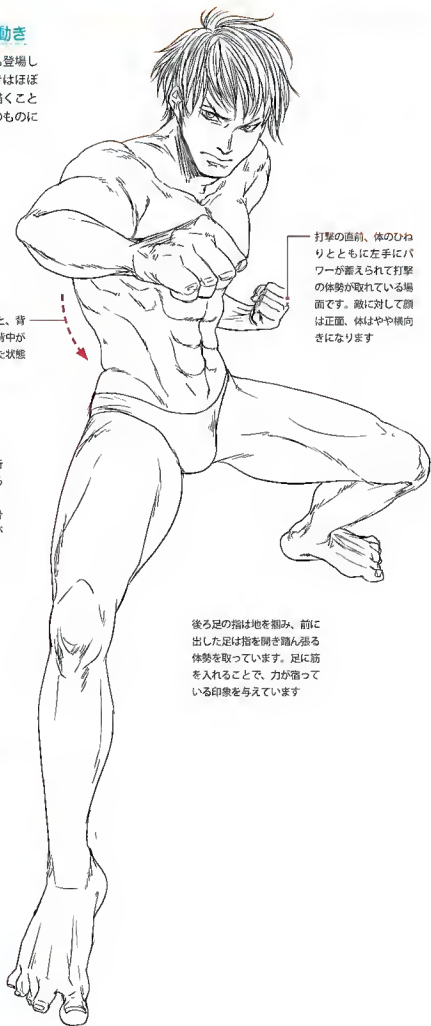
構える

打撃の構えは、次の動作に素早く移行するための骨格と筋肉が準備している状態です。これら骨（骨格）、靭帯、筋肉の関連を意識しながら打撃前の骨格の位置と筋肉の付き方を描くことが求められます

後ろ足の指は地を掴み、前に出した足は指を開き踏ん張る体勢を取っています。足に筋を入れることで、力が宿っている印象を与えています

Memo

筋肉は伸び縮みできない!?

基本的に筋肉は縮むことしかできません。相反する動きを持つ筋肉と連動することで伸びるように見えるだけなのです。たとえば、りんごを手でつかんで口元に運ぶとき、上腕二頭筋が縮み（屈筋）ますが、元の皿に戻す時は上腕三頭筋が縮み、上腕二頭筋は縮むのをやめる（この状態を伸筋といいます）だけなのです。つまり、二つの相反する筋肉が同時に縮んだり、伸びたりすることはありません。

跳び蹴り
助走を付けて前方に跳び上がり、相手の上半身に蹴りを入れるシーン。前に出す足にすべてのエネルギーが乗り、相手に向かっています。かかとでパワーを押し込めるため、つま先はやや上向きになります。後ろの足は地を蹴り上げた後なので力は抜けていますが、蹴り上げた勢いで膝を曲げた状態になります
後ろの腕は大きく振ることで跳びに勢いが付きます。そのため、跳んだ瞬間はまだパワーが残り、手は握りしめたままの状態です。前の腕はバランスを取る役割となり、指は軽く開いたままです
足を開き、跳び蹴りする瞬間の大腿筋、腓腹筋の形状（伸ばした足と縮めた足の筋肉の伸縮）に注意して描きます
前かがみ
前傾姿勢で両足が曲がり、足指にエネルギーが溜まっている状態です
斜め上からの視線でとらえているため、後ろの足のすねが見えず、太ももに足指が付いているように見えます
つま先立ちにすることで、素早く次の動作にうつることができます

ファイティングポーズ

左右どちらからでもパンチを繰り出せるように上半身は力を入れすぎない姿勢にして描きます。フットワークしながら小刻みに移動するため、前後の足の屈伸に合わせて筋肉の動きを描くようにします

走る

目的地に向かったり、相手との間合いを詰めるなど、走るシーンはさまざまな場面で発生します。移動における前後左右の筋肉の違いに注意

威嚇

戦いの前や、勝利後に見せる威嚇のポーズ。胸を張るために、背筋が伸びた状態になります。この時、背筋がやや縮むとともに、前面の腹筋は伸びぎみに描きます

ポイント④　「バトルシーン」の動き

バトルの流れを通して、接近戦の激しさやお互いにダメージを受けて描き加えられる傷、そして陥落。失望や悔しさなども戦いの後で描かれます。これら一連の流れを覚えると便利です。

ダメージの表現

バトルシーンでは、お互いにダメージを受け、傷や腫れとなって表面化していきます。戦いの流れの中で、これらの傷や腫れを増やしていくことで物語が緊迫した流れとなっていきます。

刺し傷／切り傷

刃などによる刺し傷は、1点から湧き出るように血が噴き出て、血は滴り落ちます。切り傷の場合は、斬られてできた傷を線で描き、血は肌に沿って垂れ落ちるイメージになります

鼻血／擦り傷

打ち合いの中で打撃を浴びると、打撲傷や打撲による鼻血が見られることがあります。序盤における打撲傷はかすれた程度で、小さな斜線などで影を作ります

こぶ／腫れ

強い打撃を受けた場合、時間が経つと、内出血によるこぶや腫れができます。内出血を帯びた腫れを描く時は、斜線と墨を組み合わせることで簡単に表現できます

殴られる

大きな打撃をくらった瞬間。顔が歪み、汗や鼻血が飛び散ります。顔の崩れた感じはやや誇張するぐらいでもよいです

ノックダウン

顔や全身の力が抜け、崩れ落ちます。顔の筋肉は緩み、目はうつろ、口は半開きになり思考が停止した表情になります。ヨダレや涙が宙に浮かぶように描くことで時が止まったように見え、クライマックスの瞬間を盛り上げることができます

気絶

戦いに負けて落ちた直後の表情。強い敵キャラほど、最期の表情は穏やかできれいに描く場合が多いようです。勝者の目線からのアングルが一般的で、やや斜め上の視線から描きます

格闘系キャラの性格と描き分け

格闘系では、時代背景をはじめ設定がさまざまで、現実では見かけない服装や武器を持ったり、異常な性格のキャラが登場します。キャラの性格や職業などによって体型や表情の特徴を描き分けましょう。

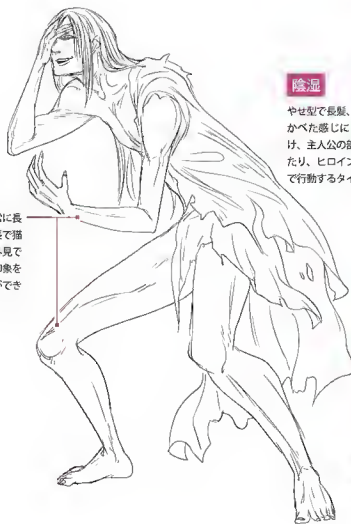
主人公

格闘系の主人公は、鍛え抜かれた体が魅力。どの時代背景にあっても筋肉をさらすのが一般的です。筋肉質の体型ですが、マッチョ系になりすぎるのもよくありません。バランスよく描くことが大切です

ヒロイン

格闘系では、戦いを中心に描くタイプと恋愛を絡めるタイプがあり、後者ではスレンダーなヒロインが登場します。ドレスを身にまとい、城の窓際に立って星空を眺め、主人公を待つといった定番シーンも多くあります

陰湿

やせ型で長髪、口元は常に笑みを浮かべた感じにします。心理戦に長け、主人公の部下たちをそそのかしたり、ヒロインを誘拐するなど、影で行動するタイプです

手足が異常に長い、高身長で猫背などの外見で狂気的な印象を出すことができます

高飛車

主人公キャラとの違いは、顔付き。プライドが高く、細かいことにもかんしゃくを起こし、感情がすぐに表情に出ます

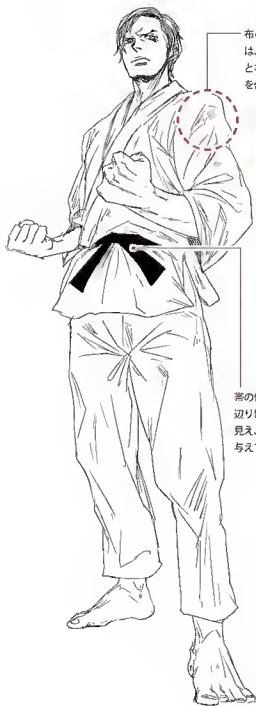
眉の幅を狭くして目尻を上げ、白目に対して黒目を小さく描くと、神経質なイメージを出せます

肥満キャラを描く

設定によっては全身に脂肪がついた、だらしない印象のキャラを作って主人公の肉体の魅力などをより引き立てることもできます。

太れば太るほど顕著に肉が重なっていくため、あごの丸みの間に横線を入れたりすると、たるんだ印象を出せます

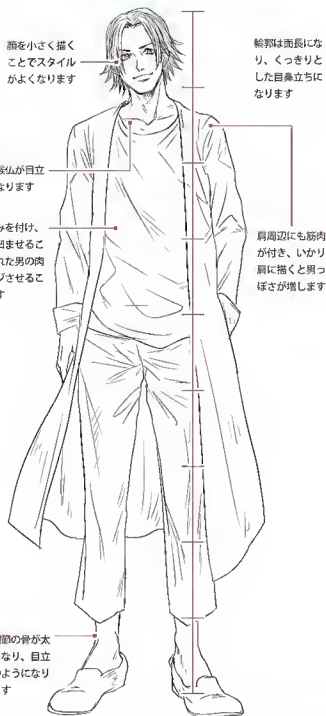
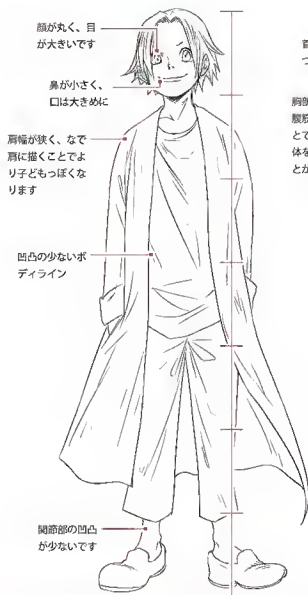
骨盤あたりで肉がたれる感じに描くと、よりだらしない肉体を強調できます

自然体
髪や服装をラフに、表情をやわらかくして体の力を抜いたナチュラルな状態にすることにより、キャラがおおらかな性格であることを連想させることができます
空を見上げ、口元を緩ませた笑みを浮かべた余裕のある表情。あえて緊迫した場面で用いることにより、敵には警戒を、味方には安心を与えることができます
刀の持ち方でも人格や地位を印象付けることができます
ミステリアス
あえて顔や肉体を甲冑などのコスチュームで隠し、年齢や性別、表情などを隠すことにより、ミステリアスな印象を与えます
体型や髪型を甲冑で覆い、少し細身に描くと男装した女性というキャラの設定にすることも可能です
西洋のスタンダードな刀剣「ロングソード」や古代ローマの剣闘士が所有した肉厚・幅広の「グラディウス」など、刀剣を描き分けることで時代や舞台背景が変わります

ボクサー
ボクサーはさまざまな時代や多くの国々を舞台にした物語で登場します。トランクスやグローブなど、時代やその場の雰囲気に合わせて描くようにします
布の厚みを表現するには、布を縁取るように影となる側に、少し濃い影を付けるようにします
武道家
空手や柔道、ブラジリアン柔術など、道着を着た格闘系漫画やアニメ、ゲームは数多くあります。さまざまな技があるため、その技の動きに合った道着の乱れやシワの流れなどに注意して描きましょう
細かく直線のシワを入れることにより、薄くてハリのある生地の質感を表現できます。薄くてやわらかい生地の場合は、細かく曲線や波線を入れましょう
帯の位置に注意。へそ辺りに描くと、腰高に見え、弱々しい印象を与えてしまいます
アクション中に衣装の一部をたなびかせることで、スピード感を演出できます
忍者が持つ刀は、人を斬るのではなく、忍具としての機能が付加されており、斬るよりも突きに向いています。そのため、逆手持ちにして描きます
忍者
武士とともに日本の時代劇に登場するのが忍者。黒ずくめの衣装に、素早い身のこなしが特徴的です。細マッチョで鋼のような筋肉を持っているため、描く時は、つま先立ちなどバネの感じのあるポージングで雰囲気を出します

大人と子どもの描き分けについて

column 1

大人と子どもの描き分けも大切です。それぞれの身体的な特徴をつかみ、大人はセクシーに、子どもはかわいらしく描きましょう。

CHAPTER 3 Lesson [5]

ナイスミドル系の渋味を引き出そう

映画や漫画で登場する渋みのある中年男性ですが、突出した能力や派手さではなく、培った経験や考え方が魅力的な人物として描かれることが多くあります。発する言葉や仕草に重みがあり、読者の共感、興味を引いています。

さりげない仕草や包容力がナイスミドル系の魅力

渋い中年男性の特徴

会社の上司や武術の師匠など、主人公やその仲間たちを導いてくれる存在として登場することの多い中年男性は、自身の培ってきた経験から発する何気ない言葉や仕草、包容力が魅力的です。年齢を重ねることによりにじみ出てくる、中年男性の渋味に注目していきましょう。

ポイント① 「髪型」 ▶P103

ミドル系の場合、中分けや七三分け、オールバックなど、額を見せる髪型が多いです。前髪を下ろして額を隠すと若く見え、落ち着きのないイメージになる懸念もあります

ポイント② 「顔と表情」 ▶P104

喜びや悲しみ、怒りなどによってできたシワが積み重なり、目つきやシワとして刻まれています。つまり、シワなどを描く時、年齢だけでなく人生観が反映されることも併せて考えながら線を描きましょう

ポイント③ 「体型の変化」 ▶P110

年齢と肉体の老いは避けられず、若い肉体のままではかえって違和感があります。ムキムキの中年ボディビルダーであっても、肌のツヤがなかったり、付いている脂肪部分が垂れ気味になって見えます。これら老いの部分をマイナス（不潔、だらしないなど）ではなく、老化現象をほどよく取り入れ、いかにプラス要素（渋味）として描けるかがポイントになります

ポイント④ 「姿勢と仕草」 ▶P114

肩や胸、足の筋肉が衰えると、若いころの姿勢とは違いが見られるようになります。肩周辺の筋肉が落ちてややなで肩になったり、姿勢を保てず猫背になったりします。枯れ系ミドルたちの仕草や持っている小物などで、味わいのあるキャラを描くことができます

ポイント① 少し崩した清潔な「髪型」

ビジネスマンの定番である落ち着いたビジネススーツに、きっちりとした七三分けの髪型では、真面目さや堅苦しさが目立ってしまうので、少し崩した感じにするのがよいです。崩しを入れることでほどよい枯れ感を出すことができます。ただし、基本は清潔感です。

ネオ七三分け

七三分けを崩した「ネオ七三分け」が若者を中心に人気がありますが、大人でも崩しはアリ。ただし、セットに時間がかかるような髪型でなく、自然に崩れた感じが出るように描きます

オールバック

髪をかき上げたオールバック系。毛先にウェーブをかけることでやわらかな印象になります

ショートヘア

前髪短めのショート。年齢を重ねると髪が薄くなりますが、前髪を短くすることで"すだれ感"をなくし、清潔な雰囲気になります

ソフトモヒカン

ガテン系の職業や体育会系キャラは髪を立たせたモヒカンやソフトモヒカンがよく似合います。眉も細くするなど少し若々しくヤンチャな雰囲気に

ポイント② 「顔と表情」はシワが重要

年を重ねると、髪の生え際が後退し、皮膚がたるみ、シワが刻まれる、いわば老化現象が起きます。ナイスミドル系はマイナスになりがちな要素を活用して好感を持たせます。「落ち着き」「渋味」「哀愁」として好感度が上がるわけです。

中年男性

中年になると、顔の細胞が劣化し、シワやたるみが目立ちます。描く上での劣化のポイントは、目と口周り、それに肌の質感。いかに肌の張りをなくし、自然なシワを描き加えるかが重要になります

笑ったり怒ったりした時にできる表情ジワには、眉間の縦ジワや目尻のシワなどがあります。渋味を強調するのであれば、笑いジワである目尻のシワは抑えて描きます

目の下のたるみは、表情を作る眼輪筋（がんりんきん）のゆるみや、その周辺の皮膚のたるみによって眼球を包む眼窩脂肪（がんかしぼう）が浮き出て見えることによるものです。細かな線を入れすぎないのがコツです

口周りにできるほうれい線。頬の皮膚や脂肪のたるみによって目立つようになります。鼻袋から口元辺りにかけてなめらかなラインを描くようにします

頬の凹みや頬肉のたるみも加齢のポイントです

顔の描き方プロセス

輪郭と十字ラインを描きます

各パーツのアタリを取ります。輪郭も調整していきます

余分な線を取り、パーツを描き込み、仕上げます

悲しみ

悲しみなどの感情を抑えると、眉間や口元に力が入る傾向にあり、表情にも現れます。眉頭に力が入ることで眉間にシワが寄り、眉尻がやや上がって見えます。口元は一直線に結ばれます

笑うことで口角が上がり、ほうれい線がくっきりと出ます

笑うと目尻のシワが目立ちます

喜び

笑うと頬の筋肉が持ち上がります。下まぶたが押し上げられるためにやや目が細くなり、目尻が下がって見えます。同時に目尻にはシワが増え、ほうれい線もくっきりと現れます

口元に力が入り、口角が下がります

目頭に力が入り、眉尻が上がり気味になります

目と眉の変化

年を取ると、たるみやシワにより目の形が変わり、眉毛が伸び、太くなります。たるみなどによる目のラインの変化やシワの細かなくぼみなどに注意し、自然なシワの線を描きましょう

［20代］

目周辺のシワが少なく、まぶたなどの皮膚にハリ。眼輪筋の存在も目立ちません。人にもよりますが目頭と目尻のラインは平行気味で眉も揃っています

［40代］

目の周りの皮膚のハリがなくなりはじめます。まぶたの脂肪が少なくなり、やや奥目のように見えます。目頭と目尻のラインが目尻側に下がってきます

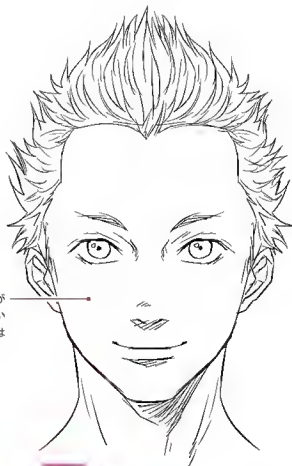
［60代］

まぶたが落ちてくるため、目が細くなったように見えます。目尻が下がり、その周辺のシワが目立ちます。眉も下がり、眉毛は1本1本が太くなります

加齢に応じた顔の変化

年齢に応じて、男性はかわいい顔から凛々しく成長し、そして徐々に老けていきます。面影を残しつつ、どのように変化していくのか、その過程を追ってみましょう。

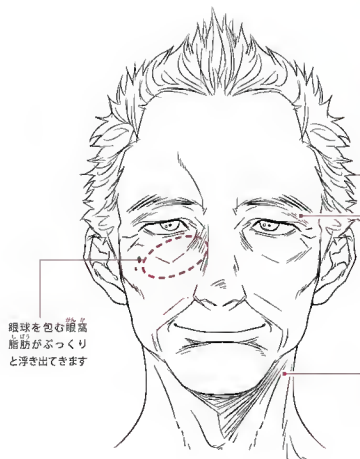
10代

多くの動物たちと同じく、親の保護が必要な年齢までかわいさが残っています。顔をはじめ全体的に丸みがあり、目は大きく、張りツヤのある肌などに特徴

20代

20代を迎えると、徐々に幼さが取れはじめ、成人の顔付きになります。輪郭は面長に、顎が発達してエラが目立つようになります。目は丸みがなくなり、鼻筋が通ってきます

40代前後

30代ぐらいから無駄な脂肪が取れ、頬骨が目立つようになるなど、顔にメリハリが出てきます。40代前後になると、眉間のシワやほうれい線、目の下のクマが目立ちはじめます。加齢とともに、眉や目が垂れはじめ、人によって目尻のシワが目立つようになります

60代前後

人にもよりますが髪の生え際が後退し、毛量が少なくなります。その一方で、白髪が増えるタイプの人もいます。目や口元周辺のシワが目立ち、目の下のクマがはっきりと主張するようになります。頬の肉が垂れはじめ、ほうれい線もくっきりしてきます。顔全体にシワやシミが増えてきます

上まぶたの肉が落ちはじめ、目にかかるようになります

眼球を包む眼窩脂肪がぷっくりと浮き出てきます

首元の肌のツヤがなく、シワが目立ちます

80代前後

毛量がさらに減り、額のシワが目立ち、顔全体にシミが発生します。また皮膚の老化などで、眉や目、頬など、顔全体のラインが下がってきます。頬周りの脂肪がさらに減り、頬骨の出っ張りがくっきりと見えるようになります

細かいシワやシミが増えますが、漫画やアニメでは、リアルすぎるので、大きなシワを太い線で描いて老いを表現します

眉毛は1本1本が太く長くなり（とくに眉尻）、眉全体が太くなったように見えます

首元は皮下脂肪が減少し、筋張った印象になります

ひげの表現

キャラクターを描き分けるうえで、ひげは欠かせないアイテム。徹夜明けの無精ひげなど、ちょっとしたシーンで、セクシーで男らしい印象を与えることができます。

無精ひげ

伸びっぱなしで整えていない無精ひげは、かえって男性の無骨さや、バイタリティをイメージさせることができます。また、目の周りのシワを深くし、頬を少しこけさせることにより、多忙な男性の姿を表現することもできます

顎ひげ

顎から耳にかけて生やしたタイプ。フェイスラインがすっきりと見える効果があるので、ワイルドでシャープな印象を与えます

ラウンドひげ

口周りに生やしたタイプ。男らしいイメージがイスラム圏や欧米で人気。顎ひげだけよりもさらにワイルドさが増します

どじょうひげ

唇の両端までちょこっと伸ばした形。バーやカフェのマスターが生やしているイメージがあり、オシャレな印象。日本人に似合うタイプのひげです

三角顎ひげ

顎の先端部分に集中して生やすタイプの顎ひげ。ひげが生えにくく、量が少ない日本人にも多いタイプです。唇下からひげをつなげるタイプもあります

ちょびひげ

鼻の横幅と同じになるように切りそろえたもの。権威（ヒトラー）を否定したコメディアン、チャップリンに代表されるひげでコミカルな印象も

顎ひげ＋口ひげ

口ひげのみに比べ、少しやわらかい印象になります。口ひげによって唇の形がシャープに見えるのと同時に、顎ひげによって輪郭もシャープに見えます

フルフェイス

文字通り、顔全体を覆うように生えているタイプのひげ。登山家などアウトドア系キャラのイメージが強いです

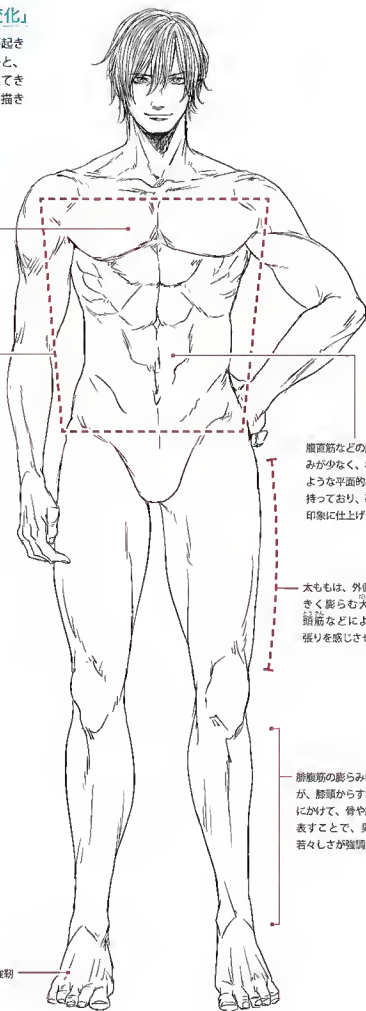
カイゼルひげ

ひげのしっぽの部分が上がった、逆への字型。ドイツ語でカイゼルとは皇帝の意味があり、高貴な印象。漫画などでは、貴族キャラとして描かれるケースも

ポイント③　加齢による「体型の変化」

年を取ると、顔だけでなく肉体にも老化現象が起きてきます。ジムや肉体労働で体を鍛えていないと、加齢により筋肉量が落ち、部分的に脂肪が増えてきます。ここでは、20代と60代の肉体の特徴と描き方について解説します。

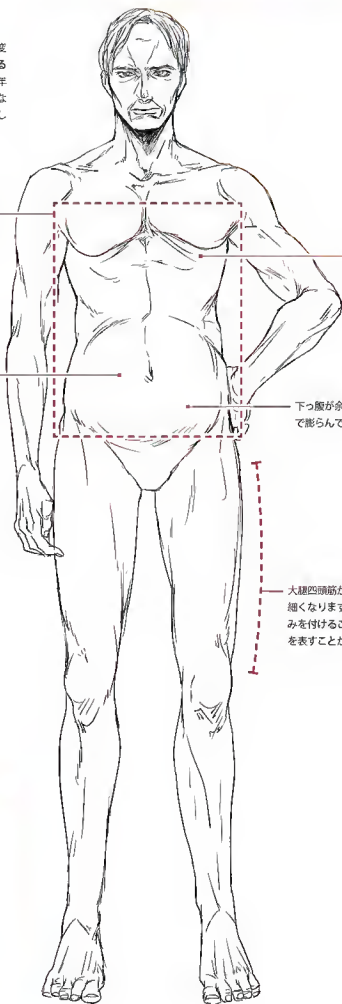
20代の肉体

鍛えていない男性の体型は寸胴型ですが、スポーツ選手のように、鍛えられた上半身は、三角筋や大胸筋の発達で肩から胸にかけて大きく膨らみ、腹部が引き締まることで逆台形になります。腰から足にかけても同様に逆台形を意識して描きましょう

60代の肉体

若い時に鍛えた体は、皮膚の面積はさほど変わらずに中に詰まっていた筋肉量が減少することで、皮膚にたるみが出ます。さらに、年齢とともに皮膚自体が衰えてハリがなくなり、腹部周辺には贅肉が溜まり、ぽっこりしたお腹になる傾向にあります

Memo

中年太りのメカニズム

40代前後からはじまる「中年太り」。これは、運動不足や食べ過ぎによるものだけではなく、老化現象の一つといわれています。老化によって筋肉量が減り、体の機能が低下して、消費エネルギーが摂取エネルギー量を下回るために太ってしまうのです。つまり、中年の体型は、筋肉が細くなるとともにお腹周りなどに脂肪が付く見た目になるわけです。

加齢に応じた体型の変化

年を重ねることによる体付きの変化を、筋肉質タイプと肥満タイプを比較しながら見てみましょう。

高校時代は運動部に所属していた設定。肌に張りがあり、脂肪は少なめで筋肉がうっすらとついた中肉中背の体型

【筋肉質タイプの体型変化】

20代　30代

大学でアルバイトに励み、さらに筋肉が付き、一般企業に就職した設定。より大人の体格に成長

筋肉が徐々に衰えるとともに、皮下脂肪が覆い、腹筋の割れが見えなくなります

【肥満タイプの体型変化】

大学に入ると運動不足から徐々に体重が増加。会社に入ってから少しずつ肥満体型になっていく設定

一見体格がよいですが、筋肉が痩せ、その部分を脂肪が覆ったことによるもの。腹部の膨らみが目立ちます

40代

60代

80代

肌の張りがなく、筋肉のたるんだ部分に凹み。腹筋の割れ目は見えず、下っ腹に脂肪が溜まって、ぽっこりしたお腹になります

首周りの筋やシワが目立ちます。筋肉が落ちたため、肩や肘などの関節部分の骨が外見からも目立ちはじめます

体全体が筋っぽくなり、シワが目立ちます。全身の筋肉が細り、皮膚もたるみ、肋骨などが目立ちます

さらに脂肪が増えて上半身全体が横に太くなります。首が短く見えるようになり、肩が丸みを帯びてきます

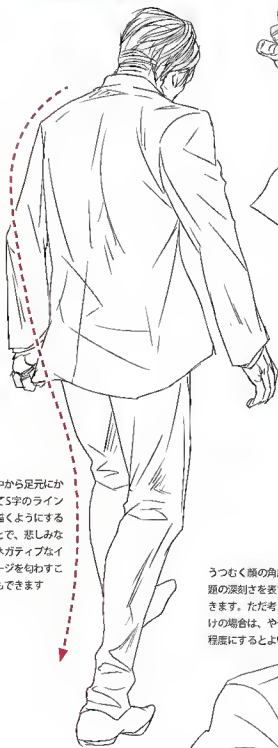
体重が落ちてくると、体重が増えた時に膨らんだ二の腕などの皮膚が大きくたるみます

筋やシワが目立ちます。太っていた分、一般体型の人より、皮膚のたるみが目立つようになります

ポイント④　渋味を醸す「姿勢と仕草」

枯れた雰囲気が魅力のナイスミドル系。若者にありがちな情熱や若々しさが苦手な女性にとって、自然体で気負いのない枯れ系の中年男性は魅力的に映ります。ここでは、彼らナイスミドル系にありがちな姿勢や仕草を取り上げてみます。

後ろ姿（歩く）

跳ねるような若々しい歩きではなく、一歩一歩沈み込むように歩く枯れ系の後ろ姿。うつむき加減で背中が丸まり、腕の振りと歩幅を狭く描くことで中高年の歩きに見えます

背中から足元にかけてS字のラインを描くようにすることで、悲しみなどネガティブなイメージを匂わすこともできます

グラスを持つ

くつろぎながら酒やたばこを嗜む姿は大人らしい瞬間。ネクタイを緩めたり、袖をまくったりすることでリラックスした感じを演出できます

キャラクターに合わせて、グラスの持ち方にもこだわって描きましょう

考え込む

顔のシワの影を濃くすることで、より苦悩の表情を作り出すことができます

うつむく顔の角度により問題の深刻さを表すこともできます。ただ考えているだけの場合は、ややうつむく程度にするとよいでしょう

小物を活用した仕草や表情

たそがれが似合うナイスミドル系に欠かせないのがしゃれた小物。たばこや酒、ステッキや帽子など、バーや書斎、ベランダなどでくつろぐ大人の時間や振る舞いのシーンで使うことにより、キャラの個性を出していきましょう。

万年筆

書斎で、万年筆を使って手紙を書く。若い世代と違い、ゆったりと過ごす静寂感は大人らしい時間の過ごし方です。手にするペンを万年筆や高級なボールペンにすることにより、大人のしゃれた雰囲気を出すことができます

帽子の中心部分が凹んでいる中折れ帽。紳士的でおしゃれな印象を与えることができます

帽子

ぺこぺことお辞儀をするのではなく、軽く手に取り会釈するなど、ナイスミドル系を描くうえで欠かせないアイテムが帽子。中折れ帽（ソフトハット）やハンチング、ベレー帽など、キャラの雰囲気に合わせて描き分けましょう

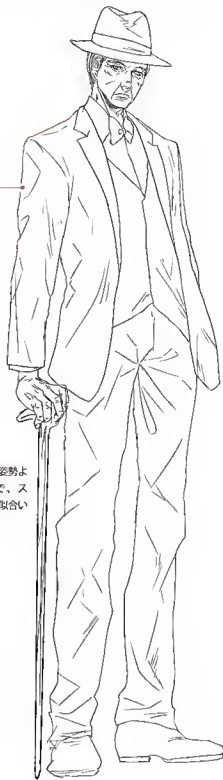
鼻メガネ

耳に掛けるフレームの部分がなく、鼻当ての部分で挟んで装着するメガネ。100年ほど前に欧米で大流行したアイテムで、ノスタルジーな感じが漂い、大人の雰囲気があります

本・雑誌

本や雑誌などを読むシーン。静寂なひとときをリラックスして過ごす、ゆったりした大人の余裕を演出できます

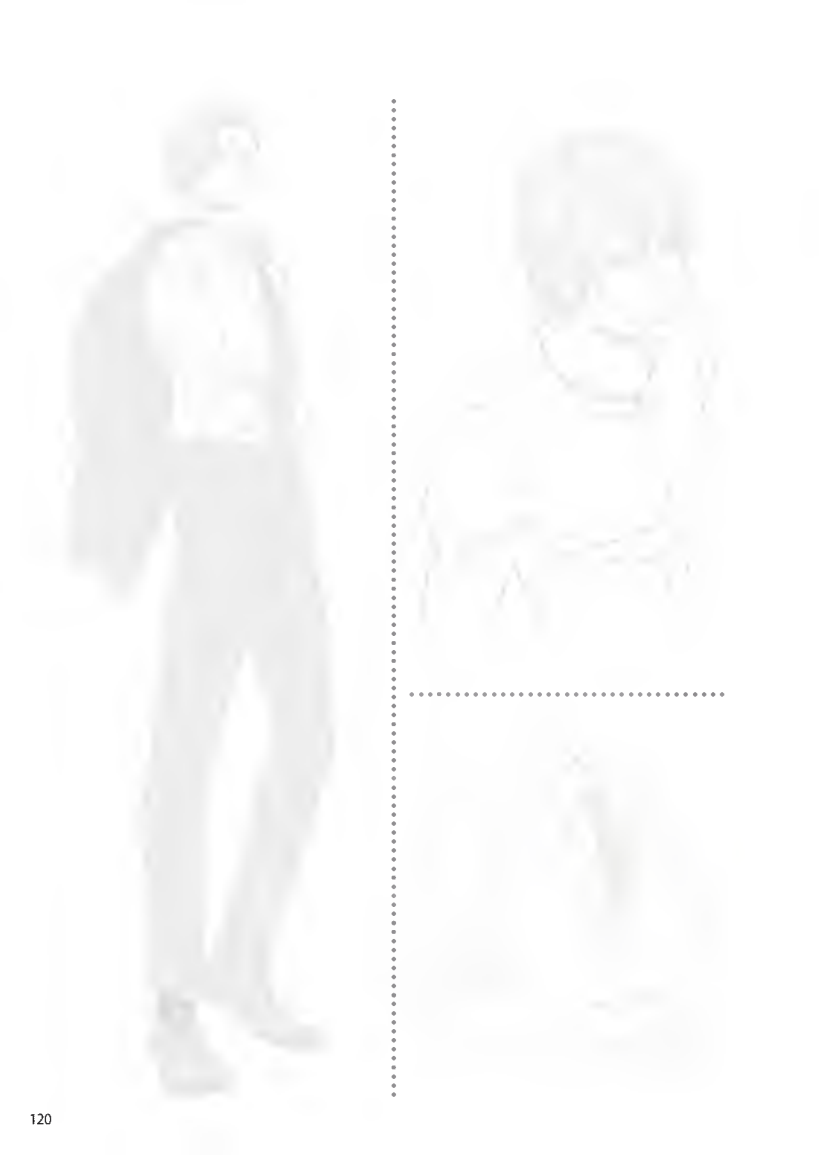
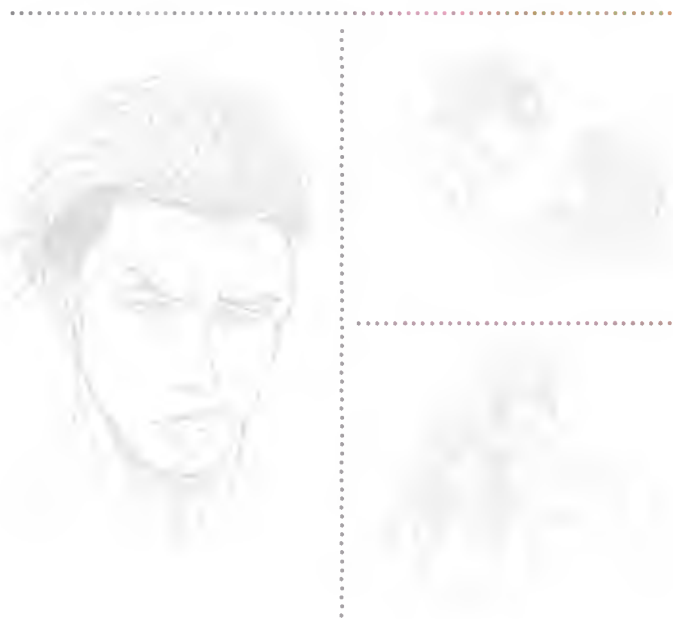
ステッキ

ダンディな紳士が手にするステッキは、実用的なものではなく、どちらかというとおしゃれなアイテムになります

背筋を伸ばし姿勢よく描くことで、ステッキがより似合います

顔の角度とメガネのズレ具合に注意して描きましょう

老眼鏡

メガネの奥から覗く瞳に枯れた感じがにじみ出ています。ちょっとした仕草や習慣の描写で年齢を感じさせることも大切です

なぞって描いてみよう

メガネで印象は大きく変わる

キャラクター作りで役立つアイテムがメガネ。渋みやミステリアス感を出したいならサングラス、よりインテリに見せたいなら丸メガネや縁なしメガネが欠かせません。作りたいキャラの印象を強化してくれるメガネのタイプとその印象を解説します。

サングラス

日差しや強い照明から目を守るために着用するメガネですが、ファッションの一部として広く愛用されています。輪郭に対し、大きすぎないように描きます

丸メガネ

正円に近く、ラウンド型やロイド型とも呼ばれます。細丸い卵のような形のものはオーバル型と呼ばれ、髪型や服装を選ばないため、汎用性が高いです

スクエア

長方形に近いタイプで、黒縁眼鏡に多く見られます。シャープで知的な印象を与える一方、ガリ勉など真面目で堅物の印象にもなりがちです

縁なし

レンズの周りに縁がないタイプ。クリアで知的な印象があり、若手の技術者や学者タイプによく見られます。冷たい印象を与えることもあります

カラーフレーム

フレームに色が付いたり、部分的にデザインが施されていたりします。黄色のフレームはコメディアンなどに多く見られ、明るく軽薄なイメージを与えます

ワイドフレーム

メガネの柄の部分が太いタイプ。デザイン性が高く、サングラスにもこのタイプのものがあります。ストリート系など若者に合います

CHAPTER 4

雰囲気と立体感を付ける方法

絵に力強さや雰囲気、立体感を出すための影の付け方、
彩色のテクニックを学びましょう。

CHAPTER 4 Lesson [1]

陰影や着色によって立体感を出す

線画にモノクロやカラーで着彩して陰影を付けることにより、立体感や質感を出すことができます。ここでは、ワンランクアップさせるための陰影と着彩のポイントを紹介します。

線画と彩色の特徴を知ろう

モノクロとカラーの印象の違い

同じモチーフで描いたイラストでも、陰影を付けて立体感を表現する方法はさまざまで、それぞれに特徴があります。モノクロで表現する場合、無機質で固めの印象となり、カラーで表現する場合は、有機的でやわらかめの印象となります。どのようなイラスト表現をしたいかに合わせて選んでいきましょう。

線画

最もシンプルなタッチで、大半を線のみで仕上げます。物の大きさや立体感は、遠近法や線を重ねるなどのテクニックによって表現します

線画＋斜線

線画に斜線や点線などを使い、影や質感、スピード感を出す方法。漫画などでは斜線などが印刷されたスクリーントーンを使います。手描きの斜線のほうが微妙な味わいを出せますが、きれいに仕上げたい場合にはスクリーントーンを使います

Memo

スクリーントーンとは？

ドットやライン、グラデーション、柄などがフィルムに印刷されたシール状の画材。日本では、1950年代から漫画に使用されるようになり、漫画ブームに乗って定着し、時短アイテムとして愛用されています。

線画＋水彩（モノクロ）

線画を枠として活かしつつ、モノクロで仕上げています。濃淡が付く水彩を使うことで、微妙な顔の凹凸や肌のツヤなど、肌の皮膚の感じや物の質感を出すことができます

線画のみや斜線を活用したものと比べ、モノクロの濃淡で、より細かな顔の凹凸を表現しています

線画＋水彩（カラー）

絵の具やペイントソフトの水彩ツールなどを使って、色を付けて仕上げます。髪の毛や瞳、服などを色分けすることができ、それぞれの存在感が鮮明になります。濃淡だけでなく、色の違いによる立体感もはっきりと認識できます

着色することにより、モノクロの濃淡で表現したものと比べ、肌や服などの質感も表現できるようになり、よりリアルな表現ができます

CHAPTER 4
Lesson [2]

立体感を生む光と影の付け方

肉体の凹凸など、効果的に立体感を出す方法が光と影です。また、一定の光源からの光によって描かれたイラストには、光や影のでき方に規則性が生まれ、イラストに説得力が増します。

光源を意識して絵の魅力を高めよう

光と影の効果

光源には、自然光（太陽光・月光）と、ろうそくや蛍光灯などの人工光があり、それによって光が生まれ、影ができます。照らす光源の位置によって、被写体の明るい部分と暗い部分が変化、同じ人物・物体でも見た目の印象が大きく変わる場合もあります。つまり、光源をあやつることで、効果的な絵を作り出すことも可能なのです。

前方斜め上

前方斜め上から光を当てると、大胸筋部分の張りと膨らみが際立ち、エネルギーみなぎる肉体を表現できます。肉体的な強さを強調したい場合などに使えます

前方下

緊迫感あるシーンを表現する場合など、下方からの光源を利用します。日常的なシーンでは、ほとんど使われることのない下方からの光源は、見る人にとって違和感や緊張感を覚えさせるためです

上方

上からの光源は、日中の太陽光で見慣れているため違和感なく受け入れられます

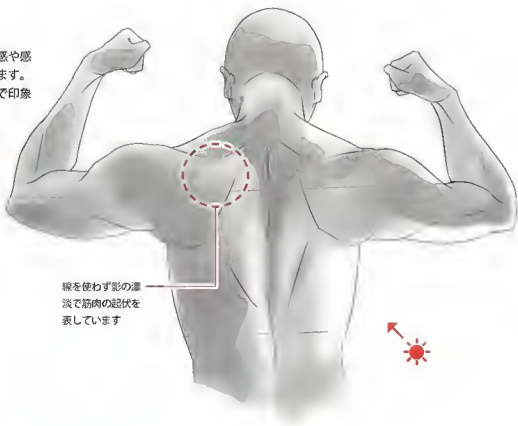
効果的な影の付け方

影は立体感を出すだけでなく、質感や感情表現をサポートする役割があります。影の濃度や入れ方を工夫することで印象深い絵に仕上がります。

起伏の表現

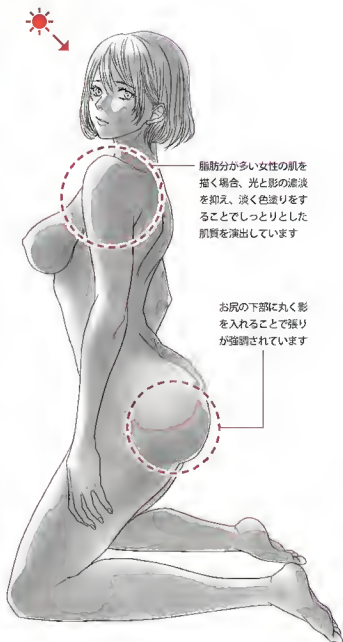
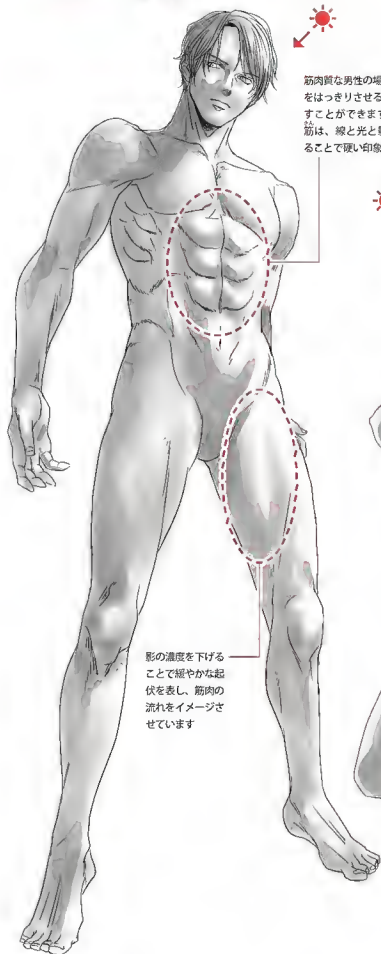
背中の筋肉など、微妙な凹凸を表現する場合は影に濃度を付けることで膨らみの差を見せることができます

イメージの演出

美形男子など、そのさわやかさを演出するのが淡い影。明るい光と淡い影で、さわやかでやさしい印象に仕上げています

感情の強調

強い怒りを表す場合、顔に力が入り、眉間にシワができ、口元は歪みますが、そのシワや歪みに影を加えることで怒りが強調されます

肉体の質感

影を利用して、ものの硬度や質感を表現することができます。男女の肉体の違いを出す場合も濃度を変えたり、影で丸みを作ることなどにより、肌質を表現できます

光源によるイメージの強調

光源にはモチーフの体感を表現するだけでなく、キャラの個性や心理状態を読み手にイメージさせることができます。

通常

慣れ親しんだ上からの光は、顔付きそのもののイメージを印象付けます。悪役キャラでない場合は、上からの光が一般的です

不安／恐怖

下からの光源は、不安や恐怖心をあおる効果があります。まともな顔付きでも、下から光を当てることで恐怖感が増し、不気味なキャラとして印象付けることができます

ミステリアス

横から光を当てると、顔の半分が明るく、もう半分が暗く映ります。二つの対照的な顔の印象から表裏のある人物、さらには、ミステリアスなキャラや多重人格キャラを描く時に活用できる光です

喜び

斜め上方からの光源を意識して顔に影を入れることで白い目が浮かび、ウキウキしている印象を強めます

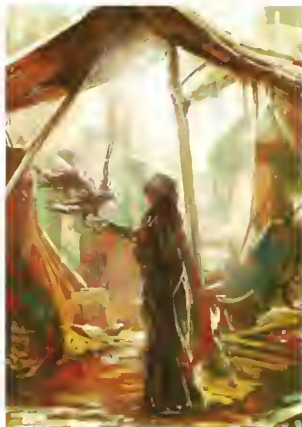
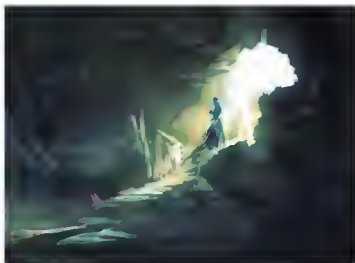
憂鬱

下方からの光で目の周りに影を入れることで深刻さが増している印象を受けます

光源を活かした作品

横からの光源 横からの強い光で、光と影のコントラストを強めミステリアスな雰囲気を漂わせています

斜め上からの光源 斜め上からの光によって浮かび上がる表情は、顔半分を影で覆いながらも、鋭い視線が強調されることにより、強い決意を感じさせます

上からの光源 牧歌的なシーンでは自然な方向からの光が似合います

スポット光 洞窟に差し込む光。光に向かう構図にして希望をイメージさせています

ミックス光 さまざまな光源が混ざり合うことでにぎやかな雰囲気に

影を入れてみよう

CHAPTER 4
Lesson [3]

色の塗り方で変わるイメージやリアリティ

色を塗ることで視覚的情報が増え、見る側にとって理解度が高まります。さまざまな彩色表現で「質感」や「雰囲気」「世界観」を変化させるテクニックなどについて解説します。

配色やタッチによる印象の違い

塗り方で質感を出す

色を塗ることで絵の具体的なイメージは高まりますが、さらにリアル感を出すためには人や物の質感を出すことが重要です。色を重ねたり、濃度を付けることで、素材の持つ硬さ、やわらかさ、なめらかさなどを表現します。

基本

着物を着て佇む男。この絵のポイントは、表情と着物の質感。表情は、どこを見つめ何を考えているのか、キャラクターの置かれている状況を強い光と影で表現。着物は、下地に赤を配し、青をのせ、最終的に緑の色合いにすることで渋味を加え、全体的に落ち着いた味わいのある雰囲気に仕上げています

同じ角度に光が当たる部分（皮膚や服など）の色は同じ色調で彩色し、トーンを合わせます

描き方プロセス

1

大まかな線で人体を描きます。体のラインの上に服を描いていきます

2

いったんトーン合わせと下描きの形を見るため、塗りつぶします。赤は下地として、塗りの際に活用します

3

簡易的に色を乗せます。体のどの部分かを意識しながら色を置いていきます。この際にシワなどもざっくりと決めます

4

着物の色（青）が少しメリハリに欠けたため、やや薄めの緑色に変更。下地の赤も活かしつつ、影に青を加えて色にメリハリをつけながら仕上げます

「軽い」トーン

キャラクターの心理的な状況が深くない時、単に睨んでいるような絵にしたい場合は濃度を抑え、全体のトーンが軽くなるように描きます。服の色も明るい色でまとめることで軽さを出すことで、意図に合った絵に仕上げることができます

「重い」トーン

服のイメージで人物の印象を変えることもできます。寒色系を使い、光と影でメリハリを付け、全体のトーンを重くすることで素材の重厚感が出るとともに、人物もシャープな印象が加わります

配色で雰囲気を変える

絵のイメージを変えたい場合、配色やトーンを変えることで印象は大きく違ってきます。「楽しい」「哀しい」「ロマンティック」など、絵の方向性が決まったらどのような配色やトーンにするのかをイメージしておきましょう

基本 危うさをテーマに、少女漫画のようなシチュエーション。人と花の色を馴染ませ、互いの色が主張しすぎないようにしつつ、水色を使って危うさや冷たさを感じるイラストに仕上げています

描き方プロセス

1 大まかなラフを描き、背景と人物を分けるため、背後に強い赤を入れます

2 大まかに塗りを進め、明暗を付けてトーンに差が出るようにします

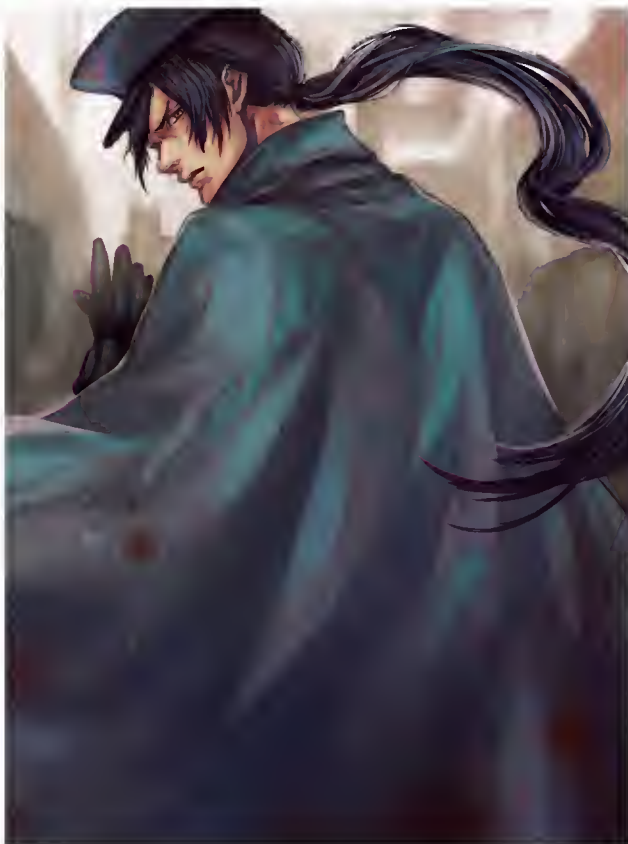
3 花を描き、人と花が馴染むように色を付けていきます

ロマンティック 顔や周りの花に暖色系のピンクなどを配色することで、ロマンティックな印象の仕上がりに。全体のトーンを抑えることで、ソフトで温かいイメージになります

哀しみ ブルーライトを浴びたような青白い寒色系をベースに配色。生気を感じさせない色使いにより、哀しみ漂う雰囲気になっています

タッチで世界観を変える

同じ構図であってもタッチと配色を変えることで、絵の印象が大きく変わってきます。「ファンタジー」「レトロ」「ポップ」など、求める世界観に応じたタッチと色使いで仕上げていきましょう。

基本 何かを決意し、振り向いた瞬間の男性の力強い視線がテーマ。全体的に暗いトーンの中、顔を明るくすることで見る人の目線がキャラの表情に向かう効果があります

ファンタジー

パステル画のような少しやわらかいタッチ。キャラの周囲に魔法のような光の球を浮かべ、ファンタジーさを強調

レトロ

古い物に懐かしさや憧れをいだく「レトロ」な世界。セピア色がベースになっています。水彩のような背景のタッチと、にじんだ茶色の斑点が色あせた写真のようで古めかしい雰囲気を演出しています

著者プロフィール
つよ丸
学生時代に美術を本格的に学び、大学卒業後に広告デザイナーを経て、書籍などの挿絵やソーシャルゲームのイラストなどで活躍中。

● HP
http://tsudctonigiri3.wixsite.com/tsuyoshi24h
● Twitter
https://twitter.com/tsuyomaru1a

著者　つよ丸
編集　スタジオダンク
デザイン　宇田 隼人（ダイアートプランニング）
編集協力　本山 文雄

超描けるシリーズ
色気のある男の描き方

編集人　勝山 俊光
編集　平山 勇介
発行人　北原 浩

発行日　2017年5月1日
発行所　株式会社 玄光社
〒102-8716 東京都千代田区飯田橋 4-1-5
TEL：03-3263-3515（営業部）
FAX：03-3263-3045
URL：http://www.genkosha.co.jp

印刷・製本　株式会社 東京印書館

色気のある
男の描き方